N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

165
DÉCEMBRE
2004

T 06287 - 165 - F: 6,50 €

TEST ET DOSSIER

HALF-LIFE 2
la vérité est ici

HALF-LIFE 2 • PRO EVOLUTION SOCCER 4 • EVERQUEST II • POP L'ÂME DU GUERRIER joystick 165 DÉCEMBRE 2004 • 6,50 €

Numéro 165 • Décembre 2004 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 7,60 € • REU 9,35 € • BEL 6,60 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 6,60 € • MAR 82,50 DH • PORT cont 7 €


SID MEIER'S PIRATES!
LE RETOUR
D'UN DES PLUS GRANDS JEUX
DE TOUS LES TEMPS...
PAR SID MEIER,
LE CRÉATEUR DE
CIVILIZATION III
Découvrez la LIBERTE TOTALE!
Décidez de votre sort de pirate dans les Caraïbes du XVIIe siècle.
Ecumez les mers et coulez les galions ennemis, partez en quête des trésors enfouis, séduisez la fille d'un des gouverneurs, complotez avec les différentes nations en place, faites du commerce, attaquez les ports, et bien plus encore...!
C'EST VOUS QUI CHOISISSEZ
PC CD-ROM
7+
12+
www.pegi.info
PC CD ROM
DEVELOPED BY
FIRAXIS GAMES
WWW.PIRATES-GAME.COM
© 2004 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. All trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and marketed by Atari Europe SASU.
Sid Meier's Pirates! © 2004 Firaxis Games, Inc. All Rights Reserved. Pirates!® is a U.S. registered trademark. Firaxis Games is a trademark of Firaxis Games, Inc.

ommaire



JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane W
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des Magazines : Xavier Levy
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Chef de studio : Jean-Michel Sabatié

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detr
Chef de rubrique tests et bv : Sébastien « Bishop » Finot
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Première Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Pré
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzle
Responsable de la rédaction technique : Olivier Delacourt

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy, Mélanie « Maoh » Gras, Matthieu Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Nicolas « Dr. Loser » Roux, Lâm Hua, Gianni « Plume » Molinaro, Richard « Spy » Homsy, Michel «Yavin » Beck, Jérôme « Naz Drowie » Gwizdek, Fabrice « La Fouine » Bloch (maquettiste), Viviane Fitas

PUBLICITÉ
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur de Publicité : Vincent Saulnier 01 41 27 44 59
Chef de Publicité : Sidonie Collet 01 41 27 44 89
Chef de publicité : Nicolas Letier-Lacaze 01 41 27 44 91
Fax : 01 41 27 38 00
Responsable Trafic : Maguy Edouard 01 41 27 38 12
assistée de Natacha Marquis

ABONNEMENTS
Abonnements France au : 03 28 38 52 38
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France : 57,20 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 38
abonnementsjoystick@cba.fr
Vente au numéro Anciens numéros : 03 28 38 52 38

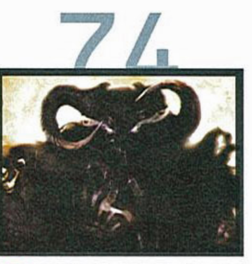
TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Centre serveur : Nudge

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS



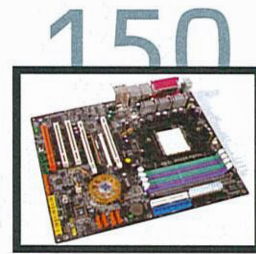
DOSSIER DE LA COUV' Avant de tester Half-Life 2, Atomic voulait se remémorer les années de promesses de Valve Software. De Half-Life à Team Fortress 2 en passant par Counter-Strike, il vous propose une rétrospective de toutes les boulettes de la firme à la soupape.



TESTS Pour Noël, on a testé Flatout et son incroyable moteur physique, Roller Coaster Tycoon 3, Prince of Persia, et le dernier titre inspiré du Seigneur des Anneaux. Ah, on a testé Half-Life 2 aussi, mais on ne sait pas si ça vous intéresse...



RÉSEAU Qu'il s'agisse de FF XI, de Planetside, d'Eve Online ou de Star Wars Galaxies, on va encore passer de nombreuses heures à développer nos personnages. On vous parle encore de World of Warcraft, mais aussi de Guild Wars, notre petit chouchou du moment.



MATOS Petite fin d'année pour le matos, à croire que les constructeurs préfèrent attendre le mois de janvier, une fois que vous aurez touché vos étrennes. C_Wiz vous propose malgré tout de découvrir le SLI et de nouveaux chipsets (Intel i925XE et VIA K8T890).

ET AUSSI...

COUVERTURE
© Joystick / Gruth

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

FABRICATION
Responsable de la fabrication: Jacqueline Galante
Chargé de fabrication: Bénédicte Escolan

DIFFUSION
Responsable de la Diffusion : Florence Lourier
Responsable Abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit Vente au Numéro : Aude Leborgne

Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G - ZI - Boulevard de la Marne -
77120 Coulommiers et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comprend un DVD gratuit ou 2 CD-Rom et un booklet gratuits de 32 pages. Ces suppléments ne peuvent être vendus séparément.

Commission paritaire N° 0305 K 3973
ISSN : 1145-4806. Dépôt légal à parution
Prix au numéro : 6,50 euros
Date de parution : fin novembre
Dépôt légal à parution


WORLD OF WARCRAFT
BLIZZARD
12+
www.pegi.info
LA PRÉ-RÉSERVATION DÉMARRE LE 26 NOVEMBRE !
C'EST LA GARANTIE D'AVOIR LE JEU DÈS SA SORTIE !

CD-Rom DVD-Rom

sOmmaire #165

Vous tenez dans vos petites mains le numéro de Noël.

Il n'a malheureusement pas été possible de vous offrir

un DVD double à cette occasion, c'est pas faute

d'avoir tenter de corrompre les bonnes personnes.

On réessaiera prochainement, promis ! Avec dix démos

et deux extensions gratuites, on s'en sort quand même

pas mal du tout, il y a largement de quoi faire.

Vous pourrez, par exemple, faire un peu de sport avec

Pro Evolution Soccer 4, réviser l'histoire de l'Antiquité

avec Alexandre, aider les alliés dans United Offensive

ou encore customiser votre voiture avec Need for

Speed Underground 2. Nan, désolé, pour les vacances

gratuites au soleil, les pouvoirs magiques

du DVD ne sont pas encore suffisants...

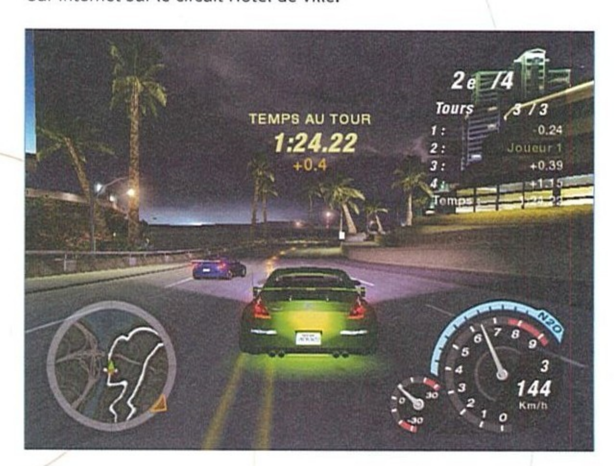
Tbf

Need for Speed Underground 2

Développeur : EA Black Box
Éditeur/Distributeur : Electronic Arts
Genre : course urbaine de voitures
Site Internet : www.eagames.com/official/nfs/underground2/us/home.jsp
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 933 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

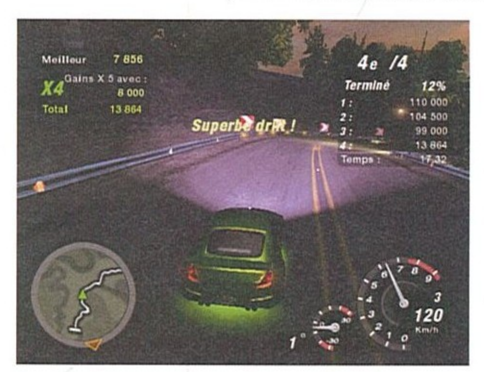
Aaahh la série des Need for Speed. Si vous avez crapahuté sur les routes du tout premier jeu de la série, eh bien vous venez de prendre un sacré coup de vieux dans les gencives puisqu'il fonctionnait sous MS-DOS. En attendant un Porsche Unleashed 2, meilleur opus de la série, on se contentera pour le moment d'un Underground 2, ce qui n'est pas si mal. Cela va réjouir les fans de tuning tellement il y a d'options possibles. La démo vous propose un parcours libre, où vous pourrez frimer avec votre nouvelle Nissan 350z. Les parcours Hôtel de ville et Hollyburn Ridge sont également ouverts aux courses, afin de découvrir les modes de jeu. Cerise sur le gâteau, vous pouvez ensuite tester votre niveau sur Internet sur le circuit Hôtel de ville.



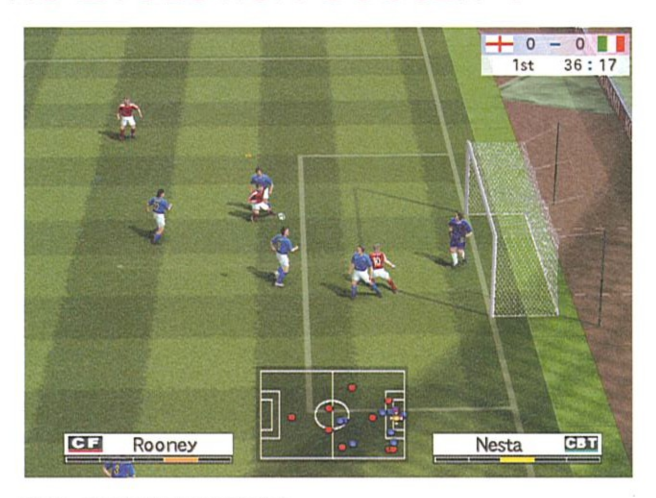
Touches

Bien sûr, un volant ou une manette de jeu est plus que conseillé, mais si vous voulez juste jouer cinq minutes, voilà de quoi vous en sortir :

touches fléchées	pour accélérer/tourner/freiner
MAJ/CTRL	pour changer les vitesses
ESPACE	pour utiliser le frein à main
ALT	pour se servir de la nitro
C	pour changer la caméra
B	pour voir ce qui se passe derrière
,	pour afficher la carte du coin
R	pour rétablir la voiture sur la route



Pro Evolution Soccer 4



Genre : simulation de foutchebol
Développeur : KCE Tokyo
Éditeur/Distributeur : Konami
Site Internet : www.pes4.net
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, processeur 800 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique GeForce 3 ou Radeon 8500, DirectX 8.1
Config recommandée : Windows 2000/XP, processeur 1,4 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique GeForce 4 ou Radeon 9600, DirectX 8.1

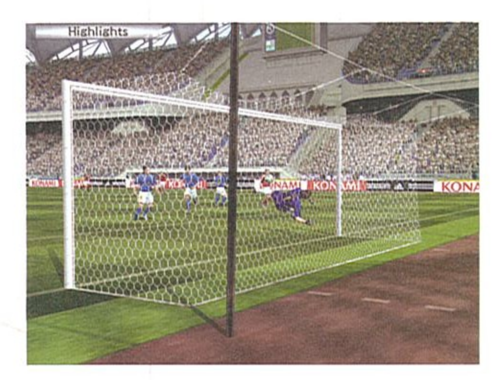
En résumé

Pfff même pas de vue de dessus dans ce jeu de football. Décidément, il va falloir que je m'habitue à cette nouvelle vue du terrain, tout en 3D. C'est vrai que depuis Kick Off 2, j'avais un peu laissé de côté cette discipline sur PC, dégoûté par le côté arcade des Fifa. Depuis que Pro Evolution Soccer existe, je reprends goût au ballon rond. Si vous suivez l'actualité du football sur votre machine, vous avez sans doute essayé la version 3 de PES. Peu de différences visibles dans cette nouvelle version, mais on s'amuse toujours autant, c'est le principal. Plusieurs matchs d'exhibition sont possibles dans la démo, vous permettant de choisir entre l'Angleterre, la Suède, l'Espagne ou l'Italie.

Touches

Une manette de jeu est indispensable, mais comme il s'agit d'une démo et que vous pouvez l'essayer dans des endroits improbables, genre au bureau, voici les touches par défaut :

touches fléchées	pour diriger le footballeur
D	pour effectuer une passe longue
X	pour faire une passe courte
W	pour essayer un tir transversal
A	pour tirer
E	pour tacler
Z	pour changer de stratégie
C	pour un contrôle spécial



DirectX 9

Les démos des jeux Windows 98/Me/2000 et XP de ce CD-Rom/DVD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 ou le DVD est la version 9.0b.

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Les démos proposées sur le CD 1 demandent un PC relativement puissant avec une fréquence de 1 GHz, 256 Mo de RAM, un lecteur CD 50x et une carte 3D de 2e génération. Après avoir cliqué sur J'accepte, vous arrivez sur l'interface. Saluez la loutre à droite et cliquez sur le nom des rubriques pour en voir le contenu. Quand vous avez trouvé un fichier intéressant, cliquez sur Lancer dans la fenêtre de droite. Hop, l'installation démarre directement. Pour les fonds d'écran, cliquer dessus lance l'application de votre PC liée à l'extension (généralement jpg). Vous pouvez maintenant copier n'importe quel fichier du CD ou du DVD sur votre disque dur. Trop cool.

ATTENTION : Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Comment quitter l'interface

En cliquant sur le bouton Quitter du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Comment décompresser et lancer les fichiers compressés du CD/DVD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés.
La méthode la plus simple est d'utiliser WinRAR se trouvant dans le répertoire \utilitaires du CD 2 et du DVD. Ce programme permet de décompresser (« dézipper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à utiliser Windows XP qui permet d'ouvrir et de décompacter des fichiers zip très facilement.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

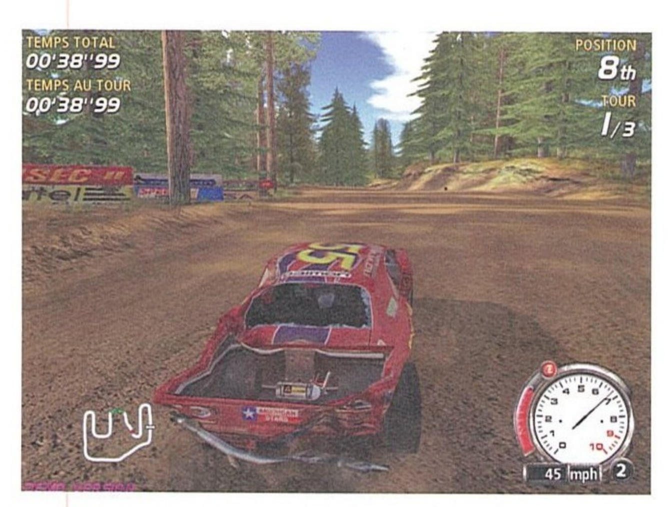
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.



Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD



FlatOut

Genre : course destroy de voitures
Développeur : BugBear Entertainment
Éditeur/Distributeur : SG Diffusion
Site Internet : www.flatoutgame.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows XP SP2, processeur 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c

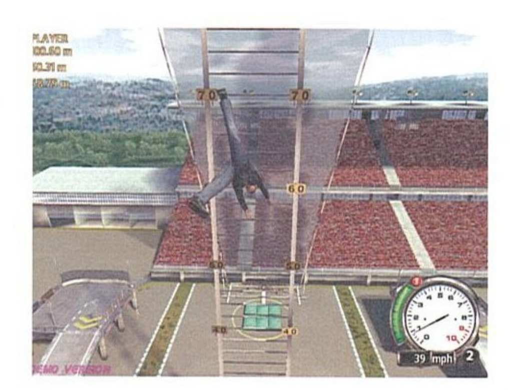
En résumé

Si vous avez joué à Destruction Derby, vous allez aimer FlatOut. En effet, le moteur physique utilisé semble assez balèze et vous pouvez endommager bon nombre d'éléments de la voiture. Pour ne rien gâcher, des épreuves idiotes sont également présentes dans une espèce d'arène. La démo vous permet d'ailleurs d'essayer le saut en hauteur où vous devez envoyer le plus haut possible le conducteur, fou rire garanti quand on découvre comment dépasser les 80 mètres. Deux circuits sont également accessibles, où vous pourrez démontrer vos talents de conducteur.

Touches

Si vous venez de jouer à NFS Underground 2, vous n'allez pas être perturbé tellement il y a de ressemblances :
touches fléchées pour diriger le bolide

CTRL	pour utiliser la nitro
ESPACE	pour le frein à main
C	pour changer la caméra
B	pour passer en vue arrière
R	pour réinitialiser le véhicule sur la route
A/Z	pour changer de rapport

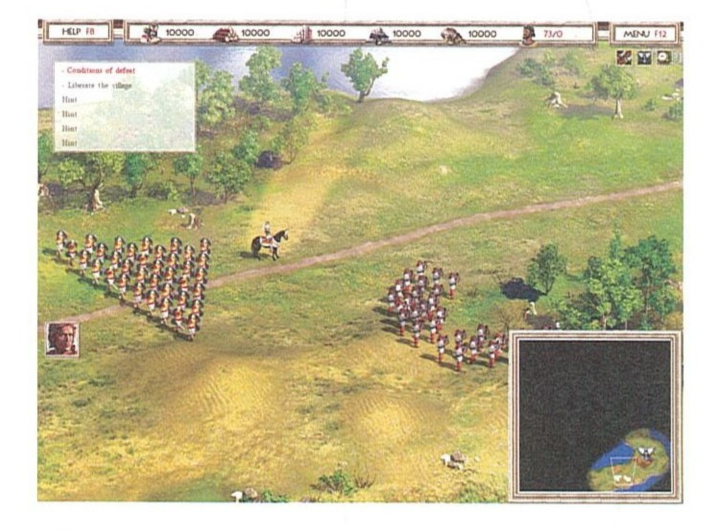


Alexandre

Genre : Stratégie temps réel historique
Développeur : GSC Gameworld
Éditeur/Distributeur : Ubi Soft
Site Internet : www.alexander-thegame.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 8.1
Config recommandée : Windows XP, processeur 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 8.1

En résumé

Alors qu'on attendait GSC Gameworld sur les guerres napoléoniennes avec Cossacks 2, ils arrivent sans prévenir avec Alexandre, la licence du film d'Oliver Stone. Bon, comme il n'y a pas 36 Alexandre dans les livres d'Histoire, vous vous doutez bien qu'on va parler d'Alexandre le Grand. Le jeu vous propose donc d'effectuer des conquêtes en Asie, à l'époque où la Macédoine faisait parler d'elle ailleurs que dans les assiettes. Le moteur graphique permet l'affrontement de milliers de soldats et cela rappelle par moments Rome : Total War. Cela doit être à cause des éléphants qui m'ont traumatisé dans ce jeu. La démo vous fait découvrir deux missions de la campagne solo, en suivant les pas d'Alexandre le Grand et trois cartes multijoueurs que vous pouvez essayer en mode Escarmouche.



Touches

Comme tout bon jeu de stratégie un poil sérieux, tout se fait à la souris. Vous trouverez très vite à quoi servent les boutons gauche et droit, je ne m'inquiète pas pour vous.




STRANGER
FIREGLOW
www.fireglowgames.com
©Copyright 2004 Fireglow Ltd. All rights rese

CALL OF DUTY : UNITED OFFENSIVE

Genre : Jeu d'action pendant la Seconde Guerre mondiale
Développeur : Gray Matter Studios
Editeur/Distributeur : Activision
Site Internet : www.callofduty.com/unitedoffensive/main.html
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 800 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Les anciens du premier Medal of Honor avaient fait Call of Duty. C'est maintenant au tour des anciens de Return to Castle Wolfenstein de développer l'extension United Offensive. Tout cela reste des shoots se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale. Vous découvrez la première mission dans la démo, qui a lieu pendant la bataille des Ardennes.



Touches

Comme d'habitude, un petit passage dans les options pour remplacer WASD par ZQSD. Pour le reste des touches, c'est du classique :

ESPACE	pour sauter
C	pour se baisser
CTRL	pour s'accroupir
ALT	pour sprinter
BG	souris pour tirer
BD	souris pour viser
roulette Souris	pour changer d'arme
SHIFT	pour attaquer au corps à corps
M	pour changer la cadence de tir
R	pour recharger
F	pour utiliser



MEN OF VALOR

Genre : Jeu d'action pendant la guerre du Vietnam
Développeur : 2015
Éditeur/Distributeur : Vivendi
Site Internet : www.menofvalorgame.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 1,3 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows XP, processeur 2,8 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Pour Noël, les fans de Medal of Honor vont se régaler. En plus d'un deuxième épisode se situant dans le Pacifique, on peut également continuer la guerre en Europe avec l'extension de Call of Duty ou aller casser du Viet dans Men of Valor. Après la démo multijoueur du mois dernier, voici le moment de s'intéresser à la partie solo. Vous participez à une des premières missions de la campagne avec la démo.

Touches

Bon, on va faire simple : regardez les touches pour CoD : United Offensive sur cette page et notez les quelques changements dans ce paragraphe. Après tout, en prenant Medal of Honor comme modèle, il est normal d'avoir les mêmes touches.

V	pour s'allonger
SHIFT	pour marcher
ALT	pour le tir alternatif
BM	souris pour attaquer au corps à corps
A	pour s'essayer au lancer de grenades
ESPACE	pour utiliser
F	pour effectuer un bandage



Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

Fire Department 2

Genre : Allô les pompiers !
Développeur : Monte Cristo
Éditeur/Distributeur : Focus
Site Internet : www.firefrance.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 1,4 GHz, 256 Mo de Ram, carte vidéo 64 Mo Geforce2, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 1,7 GHz, 512 Mo de Ram, carte vidéo 64 Mo Geforce 4, DirectX 9.0

En résumé

Beaucoup d'enfants répondent « pompier » quand on leur demande ce qu'ils veulent faire plus tard. Depuis que les jeux Fire Department existent, je me demande bien pourquoi. On dirait qu'il y a toujours le feu quelque part et que seule votre unité existe en ville. Si vous avez déjà joué au précédent opus, vous remarquerez une I.A. plus poussée de vos partenaires et des cartes bien plus grandes. La mission de la démo possède trois niveaux de difficulté ce qui vous permettra de découvrir plusieurs tactiques pour éteindre un même feu.

Touches

Les contrôles sont assez simples et la souris suffit pour donner des ordres aux soldats du feu.

DVD



Rollercoaster Tycoon 3

Genre : Simulation de parc d'attractions
Développeur : Frontier Development
Éditeur/Distributeur : Atari
Site Internet : http://www.atari.com/rollercoastertycoon
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 733 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows XP, processeur 1,3 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0

En résumé

À chaque nouveau titre de Frontier Development, je me dis que c'est bon, leur prochain jeu sera Elite IV et que cela va être génial. C'est vrai qu'il faut des sous pour financer un tel projet. Mais quand même, j'aimerais bien recroiser le successeur d'Elite sur leur site Internet pour garder espoir après deux ans d'attente. Si vous avez aimé les précédents épisodes ou la série des Theme Park de Bullfrog, vous allez être ravi qu'on fasse appel à votre talent de gestionnaire de parc d'attractions. La démo vous permet d'essayer le tutorial ainsi qu'une mission de la campagne.

Touches

Comme tous les jeux de gestion, histoire de ne pas se déconcentrer, une souris suffit pour s'en sortir.

DVD



The Moment of Silence

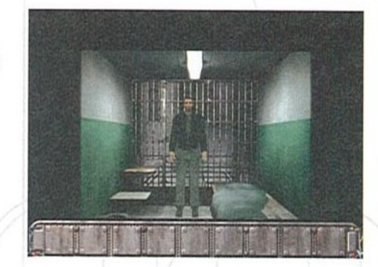
Genre : Aventure à l'ancienne
Développeur : House of Tales
Editeur/Distributeur : Focus
Site Internet : www.momentofsilence.fr
Config minimum : Windows 98/2000/XP, processeur 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 8.1
Config recommandée : Windows 98/2000/XP, processeur 1,4 Ghz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 8.1

En résumé

Depuis quelques années, Focus investit dans les jeux d'aventure, histoire de ranimer ce genre qui vivait un âge d'or il y a une dizaine d'années. On a donc eu droit à Runaway, The Westerner, Tony Tough et Mystery of the Druids dans le passé. Comme le hasard fait bien les choses, les développeurs de ce dernier titre reviennent avec The Moment of Silence. Le thème abordé est l'espionnage en 2044 et vous vivez le début de l'aventure dans la démo. Vous devez vous échapper de la prison afin d'en apprendre plus sur le complot qui menace le monde.

Touches

Comme c'est de l'aventure classique, vous avez uniquement besoin de la souris. Baladez-vous dans les différentes zones de l'écran et cliquez pour effectuer une action.



DVD

Football Manager 2005

Genre : Simulation de manager de football
Développeur : Sports Interactive
Éditeur/Distributeur : Sega
Site Internet : www.footballmanager.net
Config minimum : Windows 98 SE/2000/XP, processeur 600 MHz, 128 Mo de Ram
Config recommandée : Windows 98 SE/2000/XP, processeur 1,8 GHz, 256 Mo de Ram

En résumé

Cela fait des années que Sports Interactive développe des jeux de management de football et cela se vend toujours. Connu précédemment sous le nom de Championship Manager, la série change d'éditeur et s'appelle dorénavant Football Manager. Je suis épaté que des gens puissent rester des heures entières sur des tableaux de données, mais comme j'ai un millier d'heures dans certains MMORPG, on va dire : chacun sa passion.
La démo vous permet de charger deux campagnes différentes, histoire d'analyser tranquillement les résultats de la saison en cours.

Touches

Comme pour Excel, la souris suffit pour cliquer sur le bon bouton dans la myriade de tableaux récapitulatifs que vous allez croiser.



Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

LA SECTION AUDIO :

Répertoire \AUDIO
Tag & Rename 3.2

LA SECTION INTERNET :

Répertoire \INTERNET
WinSCP 3.7.1

LA SECTION UTILITAIRES

Acrobat Reader 6.0
DOSBox 0.62
MediaPortal 0.0.0.12
PSPad 4.3.1

LA SECTION DRIVERS :

Répertoire \DRIVERS
Ati Catalyst 4.10 pour Windows 98/Me
Ati Catalyst 4.10 pour Windows 2000/XP
Nvidia Forceware 61.76 pour Windows 98/Me
Nvidia Forceware 61.77 pour Windows 2000/XP

LA SECTION JEUX :

Répertoire \JEUX
Carte Karlsruhe 1945 pour Codename Panzers
Desert Combat Final
Dofus
New Frontiers pour DAOC
Sacred Plus

ERRATUM : Acrobat Reader se trouve dans le dossier /booklet et non dans /utilitaires comme le laisse penser l'interface. Toutes nos excuses pour ce problème.

LA SECTION PATCHS :

Patch 1.1 pour Star Wars Battlefront
Patch 1.2 pour Battlefield Vietnam
Patch 1.3 pour Far Cry
Patch 1.12 pour Hidden & Dangerous 2
Patch 1.12 pour Hidden & Dangerous 2 : Sabre Squadron
Patch 1.01 pour Myst IV
Patch 1.60 pour Raven Shield
Patch 1.10 pour Raven Shield : Athena Sword
Patch 1.1 pour Rome : Total War
Patch Sacred Plus
Patch 1.28 pour Soldiers
Patch 1.2 pour Transport Giant

LA SECTION WALLPAPERS

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place. Ce mois-ci, un spécial Half-Life 2.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

Droits D'AUTEUR

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom ou (le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

Audit interne

Salut à toi, ô génialissime mag !
Je t'écris pour te poser deux ou trois questions sur l'équipe de joyeux drilles qui bossent à ta création.
1 - Où en est Caféine dans la relance de l'espèce des giga-pingouins (booklet joystick 115 sur l'arrêt du site du même nom) ?
2 - Pourquoi Cyd parle-t-il bizarrement (verbes à l'infinitif et à la 3e personne) ?
3 - Comment vous organisez-vous pour les tests ?
Merci de répondre à mes interrogations.

Percolator

1 – Pas la moindre idée. Je lui demande. « Alors, moi je conseille le Paladin. C'est trop la classe ultime. Ça permet d'avoir un combattant balèze et en plus de se soigner quand on a bobo. Bon, le seul truc un peu pénible, c'est qu'il n'y a pas de sorts à distance. » Voilà, j'espère que ça répond à votre question.
2 – Cyd pas comprendre pourquoi vous trouver ça bizarre.
3 – On ne s'organise pas. Ça nous permet d'avoir un paquet de trucs à écrire la veille du bouclage et c'est beaucoup plus rigolo.

La dure loi du marché

Bonjour,
Je suis un fidèle lecteur de Joystick depuis quasiment les premiers numéros ; je me permet de vous écrire au sujet d'une série mythique : « Heroes of Might & Magic ». Je lis d'habitude scrupuleusement tous les articles et je n'ai jamais rien lu au sujet d'un prochain volet d'Heroes (la dernière fois que j'ai lu le nom, c'était pour dire que Heroes 4 serait certainement le dernier). Mais je suis tombé sur un site qui parlait du prochain HOMM 5, avec quelques images en prime. Est-ce un canular ou auriez-vous des nouvelles ?

Un fan avec une lueur d'espoir

Il va falloir être fort, cher fan. Le site que vous mentionnez fait effectivement référence à un HOMM5 en développement. Mais les dernières news qu'on peut y trouver datent tout de même d'un an au minimum. Depuis, plus rien. Silence radio. Je ne voudrais pas jouer les oiseaux de mauvais augure, mais ça sent quand même un tout petit peu le sapin. Dites-nous à quelle adresse on peut vous envoyer la corde et le tabouret.

Solution finale

Salut salut,
Un lecteur vous avait demandé pourquoi la version DVD de Joystick était réservée à la France métropolitaine uniquement (Octobre 2004). Vous aviez répondu que des problèmes de coûts et d'acheminement en étaient les causes. Pourtant il me semble qu'un DVD est aujourd'hui vendu au même prix que 2 CDs, quant à l'acheminement, je ne vois pas d'inconvénient. Cela dit, j'attends avec impatience le jour où vous sacrifierez la version CD parce que 90 % des lecteurs sont déjà équipés. Il y a un moment où il faut forcer le changement.

Carl (de Beyrouth)

Vous avez parfaitement raison, Carl : il faut forcer le changement, sacrifier la version CD. D'ailleurs, on va même faire plus fort, on va directement sacrifier tous nos lecteurs qui ne sont pas encore passés au DVD. En plus de l'aspect ludique que génère une bonne exécution massive, ça devrait grave accélérer le processus.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Fumble, Gruth, C_Wiz, Yavin : (via)sebastien.finot@futurenet.fr
Bishop : sebastien.finot@futurenet.fr
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

COURRiER

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Mauvais timing

Cher tous,
Cela fait un petit moment que je lis Joystick (mai 98) avec toujours autant d'intérêt, mais je n'ai jamais envoyé de courrier. Mais je me suis dis qu'un petit mail d'encouragement ne pouvait que motiver les troupes !
Tout d'abord, bravo à la nouvelle équipe, qui est aussi délirante (voire plus) que la précédente ! Je suis toujours en train de rire tout seul comme un con dans le RER en lisant les news... Vos tests sont, je pense, assez justes en général. Bref, c'est la classe quoi. Bravo à Gruth avec sa loutre névropathe et ses dessins délirants. Puis tant qu'on y est, bravo à toutes les personnes travaillant sur ce (super) mag' !
Bon, ça c'était le truc cool du mail, maintenant passons aux choses sérieuses :
1 – Je sais qu'on vous l'a déjà demandé, mais à quand une super-vidéo de l'équipe ? Je sais vous allez dire : ouais... euh... pas le temps... bouclage à finir... Argh !
2 – Vous avez lancé des dossiers (au sens figuré) dans le mag' et vous n'y avez pas donné suite, pourquoi ?
3 – Est-ce possible d'avoir des photos dédicacées de Mister Coquin ou de Mia Jong ?
Pour conclure, j'adore ce mag', vous faites tous un boulot formidable et je souhaite longue vie a Joystick !

Mick le Mac

1 – Ouais... Euh... Pas le temps... WoW à finir... Argh !
2 – Ouais... Euh... Pas le temps... WoW à finir... Argh !
3 – Ouais... Euh... Ah ben si, ça c'est jouable en fait.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. : SERVICE ABONNEMENT BP2 - 59718, Lille Cedex 9 Tél. : 03 28 38 52 38
- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr
- Commande d'anciens numéros : 03 28 38 52 40
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Tu t'es vu quand t'as bu ?

Salut,
Suite à la news sur le « Philips Perfect Draft » dans le Joy d'octobre, je voudrais réagir. Quand je lis « dispo qu'avec deux marques de bière et pas franchement les meilleures », je bondis... O.K., la Stella, c'est immonde. Mais la Jup', les jeunes, y'a pas mieux comme pils ! Ça c'est une bière ! C'est autre chose que de la Kro (qui s'apparente plus à de la flotte qu'autre chose), c'est mieux que la Bit' (qui EST de la flotte). O.K., c'est pas une Leffe, une Kriek, un Orval, ou une Rochefort, par exemple, mais dans le créneau de la pils, c'est la meilleure (certains diront que c'est la Maes, mais bon...).

Seb

Cher Seb, merci beaucoup pour votre courrier. Outre le fait d'avoir suscité en nous une réflexion d'au moins quinze secondes sur un sujet particulièrement sérieux, il nous a également permis d'organiser un petit concours amusant au sein de la rédac' pour deviner combien de litres vous vous enfiliez par jour..

patches

par Tbf

Les jeux d'action guerriers sont très populaires sur nos machines. Il est donc logique de retrouver régulièrement ces titres dans cette rubrique. En revanche, l'ajout de contenu dans les mises à jour pose un problème de taille des fichiers : les quatre patches ci-dessous remplissent à eux seuls un CD. Heureusement que le DVD est là !

Battlefield Vietnam

_ Patch 1.2_

Comme pour son cousin Battlefield 1942, chaque nouveau patch est une fête : trois nouvelles cartes, huit véhicules tout frais et un mode spectateur. Quelques ajustements sont aussi signalés sur certaines armes, afin d'équilibrer les combats. Le seul souci est l'installation d'un fichier de 300 Mo, afin de pouvoir continuer ses parties nocturnes dans la jungle du Vietnam. Vivement le haut débit partout dans l'Hexagone pour qu'un maximum de joueurs en bénéficie.





Soldiers

_ Patch 1.28_

Deuxième patch pour ce Commandos-like qui en a bien besoin vu les nombreux bugs présents. Basé essentiellement sur du contenu multijoueur, cette mise à jour ajoute douze nouvelles cartes, cinq nouveaux modes de jeu et un bon paquet de nouvelles unités. Citons également la possibilité d'acheter des unités avec de l'argent ou des points de commandement ainsi que le support de Gamespy et All Seeing Eye pour trouver plus facilement des adversaires. Des petites améliorations de gameplay sont également de la partie, comme le tri dans l'inventaire ou le fait de pouvoir courir avec un bazooka dans les mains.





Hidden & Dangerous II

_ Patch 1.12_

Grâce à la sortie de l'extension Sabre Squadron, les joueurs bénéficient enfin d'une mise à jour complète sans avoir à installer à la suite les versions 1.02 à 1.06. Ouf, il était temps ! L'intelligence artificielle, aussi bien du côté allié que chez les ennemis, a une fois encore été améliorée. Croisons les doigts pour enfin affronter des adversaires potables sur le champ de bataille. Quelques réglages sont à noter en ce qui concerne les armes : les dégâts provoqués par le MP44 ont augmenté de 15 % alors que le cône de dispersion des balles tirées d'un BAR a été augmenté de 7 %. Oui oui, c'est important ce que je viens de vous dire, surtout lors des parties multijoueur.

Far Cry

_ Patch 1.3_

Après un patch 1.2 retiré rapidement d'Internet et qui favorisait bêtement les cartes Nvidia en mode bench, cette version 1.3 essaie de se faire pardonner et utilise les nouveaux effets graphiques apportés par DirectX 9.0c. Si vous avez une carte graphique toute neuve, vous pouvez donc les exploiter à fond, même si visuellement ça ne change pas grand-chose. En ce qui concerne le gameplay, pas de grosse modification en vue.

> Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patchs


NCSOFT


CRYPTI
STUDIO



Vous aussi, emmenez votre monde grâce à i-mode™, l'internet de poche. Jeux, vidéo, sorties... plus de 300 services sont disponibles. Essayez tout et gardez ce qui vous plaît : **tout i-mode™ est gratuit et illimité pendant 2 mois.**

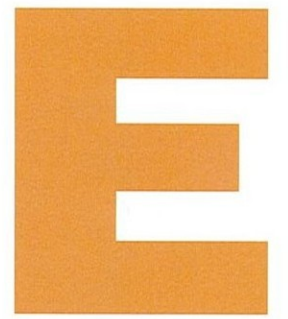
Pour toute 1ère souscription d'un Forfait de 12 mois, d'un accès i-mode™ et d'un Forfait Conso jusqu'au 23/01/05. Au cours du 2ème mois, faites votre choix et résiliez les sites que vous ne souhaitez pas conserver au-delà. Conditions en magasin.

UN NOUVEAU MONDE. LE VÔTRE.

**Avec plus de 200 jeux à télécharger,
Clément passe d'un monde à un autre dès qu'il en a envie.**

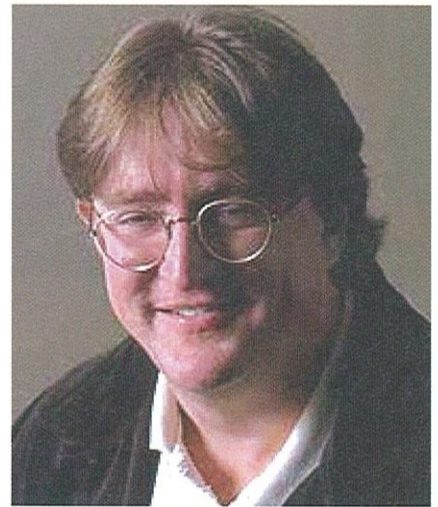


Bouygues Telecom



En principe, notre rubrique « jeu de la couv' » est consacrée à un titre prometteur, un projet encore en développement qui nous semble mériter un coup de projecteur. Mais ce mois-ci, la situation est un peu étrange, puisque le jeu que nous avons choisi devrait normalement être déjà en vente quand vous lirez Joystick ! En effet la sortie mondiale de Half-Life 2 est officiellement programmée pour le 16 novembre. Pourtant, à l'heure où j'écris ces lignes, nous ne savons pas si nous pourrons le tester. Pourquoi ? Parce qu'après le battage publicitaire que l'on sait, Valve Software refuse de nous montrer le jeu avant sa sortie. C'est à croire que Gabe Newell préférerait vendre son produit sans prendre le risque qu'une critique discordante ne vienne en ternir le lancement. Mais de quoi a-t-il peur, si HL2 est aussi bon qu'il le prétend ? Si le bougre était connu pour son honnêteté et son sérieux, on lui accorderait sans peine le bénéfice du doute. Après tout, d'après ce que nous avions vu il y a quelques mois, le jeu devrait être excellent. Pourtant en l'occurrence, vu la longue liste de casseroles que notre ami trimballe derrière lui, la méfiance est de mise. Tout de même, quand on est à l'origine d'un des plus grands chefs-d'œuvre de l'histoire des jeux vidéo, comment peut-on en arriver à un tel manque de crédibilité ? Petit retour en arrière sur les affabulations de Valve Software…

Sortira, sortira pas ? Ce coup-ci on dirait bien que le déjà culte Half-Life 2 est vraiment en route et sera très bientôt disponible. On s'attend à un succès colossal. Et pourtant… Malgré l'indéniable talent de ses employés, après des années d'annonces bidon, Valve se traîne une réputation exécrable. Résultat : jusqu'au tout dernier moment, le doute subsiste. Miracle, ou déroute ? À la veille de l'événement, revenons ensemble sur les plus belles fables du Père Newel…



« Half-Life 2 sortira le 30 septembre 2003. » (Gabe Newell, 24 avril 2003)

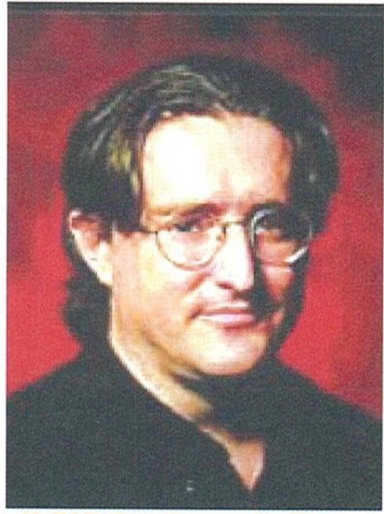
La révélation Half-Life

Au commencement il y eut Half-Life, et la lumière fut. Simple « total conversion » de Quake 1, avec un moteur made in ID Software et un scénario largement pompé sur celui de Doom, HL n'a réussi à s'extraire de la masse des Quake-like que grâce aux ambitions de son producteur Gabe Newel, un jeune millionnaire inconnu qui se lançait dans les jeux vidéo après avoir fait fortune chez Microsoft. Vendu fin 1998 avec un an de retard sur le planning, HL fit l'effet d'une bombe : animations réalistes des personnages, localisation des impacts, I.A. extraordinaire pour l'époque et surtout un style narratif captivant. Au lieu d'une succession décousue de niveaux collés tant bien que mal les uns derrière les autres, HL proposait pour la première fois une histoire d'un seul bloc, pleine de rebondissements, qui dépassait le simple carnage méthodique et plongeait le joueur dans un univers qui semblait vivre indépendamment de ses actions. Une révo-

PAR atomic

GENRE : ARLÉSIENNE
ÉDITEUR : VIVENDI UNIVERSAL GAMES
DÉVELOPPEUR : VALVE SOFTWARE/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : 16 NOVEMBRE 2004


2 HALF-LIFE 2 HALF-LIFE 2 HALF-LIFE 2 HALF-LIF
L'affabuleuse histoire de
valve software



« Half-Life 2 sortira pour les fêtes, cette année. » (Gabe Newell, 1er octobre 2003)



« Half-Life 2 sortira le 30 septembre 2003. » (Doug Lombardi, 30 août 2003)

lution... C'est devenu la norme maintenant et ça n'impressionne plus personne, on en vient même parfois à regretter les scènes lourdement scriptées qui viennent se substituer à l'action débridée d'autrefois. Mais à l'époque, HL apportait une immersion extraordinaire. Pour la première fois, on vivait littéralement la séquence d'intro, au lieu de regarder passivement une cinématique. L'incroyable souci du détail poussait à faire mumuse avec le repas d'un collègue dans un four à micro-ondes plutôt qu'à avancer dans l'histoire. On déclenchait l'alarme, juste pour voir les gardes s'affoler. On pillait les casiers du personnel, on se tordait le cou à une fenêtre pour espionner les conversations d'un mystérieux technocrate armé d'une mallette. Et tout cela avant même que la partie ne commence vraiment...

Best game ever

Le jeu devient immédiatement un classique. L'aventure aurait pu en rester là et HL se limiter à un beau succès solo, mais son mode multijoueur attire des amateurs, séduits par un gameplay plus lent et posé que les Deathmatchs hyper nerveux de l'école Quake et Unreal. Si bien qu'après avoir vaincu l'I.A. des Marines, les joueurs se retrouvent online pour des sensations encore plus violentes face à des adversaires humains à la fourberie inégalable. Grâce à sa parenté technique avec Quake, HL bénéficie à plein de l'expérience des mod-makers, au moment où Internet se démocratise et que la masse des joueurs explose. C'est ainsi que moins de six mois après sa sortie, Team Fortress Classic et Counter-Strike éclipsent déjà tous les autres FPS du moment et prennent encore de la vitesse. On ne les rattrapera plus... Flairant la bonne affaire, Valve profite de sa popularité pour fourguer Opposing Force et Blue Shift, deux extensions médiocres sous-traitées chez Gearbox Software. Encore plus fort, papa Newell réussit même à vendre des mods gratuits ! D'abord packagés dans l'une des innombrables rééditions d'HL, puis carrément en stand alone. Pour le plus grand plaisir de la communauté online, Valve continue à patcher régulièrement HL et à l'améliorer avec des technologies expérimentales. Certes, ces bidouillages incessants du code sont parfois fatals aux petits mods qui n'ont pas les faveurs du grand public. D'accord, le jeu devient de plus en plus gourmand et laisse sur le carreau ses clients qui ne peuvent pas continuellement mettre à niveau leurs machines. O.K., les changements de gameplay imposés par Valve ne sont pas du goût de tout le monde. Mais le succès de Counter-Strike ne se dément pas, bien au contraire. Valve peut annoncer n'importe quoi, globalement les fans sont prêts à tout accepter.



Six ans de pipeau

Pourtant, il faut un estomac solide pour avaler sans sourciller toutes les couleuvres débitées par la firme aux tuyaux. En termes de désinformation systématique et de promesses non tenues, il n'y a guère que le fameux Duke Nukem Forever qui peut encore soutenir la compa-

« Half-Life 2 sortira en avril 2004. » (Gabe Newell, 13 janvier 2004)




« Half-Life 2 sortira cet été. »
(Doug Lombardi, 2 février 2004)

raison. Le mythique Team Fortress 2 est un exemple désormais classique de « vaporware » : ni hardware ni software, ce terme désigne les produits imaginaires qui n'existent qu'à l'état de vapeurs marketing hallucinogènes. Présenté comme extension multijoueur de HL, puis annoncé comme stand alone, TF2 devait révolutionner le jeu online : c'est à ce titre qu'il fait un triomphe à l'E3 1999, raflant plusieurs prix. Au fil des mois et des annonces, Valve augmente la pression. Nourrie par les bandes annonces et les interviews distillées à gros bouillons par l'inénarrable Doug Lombardi, talentueux directeur marketing doté d'une imagination débordante, toute une communauté se mobilise. Les sites web se multiplient, des clans se montent, des mods TF2 sont en préparation ! Après tout, l'arrivée du messie est imminente... Dans les semaines qui précèdent Noël 1999, c'est un véritable bombardement de previews hystériques que les joueurs doivent esquiver pour rester sains d'esprit. Mais finalement TF2 s'avère « un peu en retard » : il va falloir attendre quelques mois de plus. Pour faire patienter les joueurs, on teste quelques idées sur les mods multijoueur, transformés de gré ou de force en laboratoires. L'année 2000 se passe et TF2 est toujours au coin de la rue, ou c'est tout comme. C'est finalement en 2001 que Valve avoue qu'un nouveau moteur est en préparation et qu'il va falloir encore attendre un tout petit peu. Aujourd'hui, six ans après l'absorption de Team Fortress Software par Valve, on a vu beaucoup de fumée mais toujours pas le jeu promis.





Où sont passés les Power Tuyaux ?

Autre magnifique exemple de vaporware, la révélation en fanfare de la fameuse initiative PowerPlay : le réseau Internet optimisé pour le jeu online, avec la complicité du géant Cisco Systems dans le rôle de la caution technique. Au plus fort du battage TF2, alors que le monde entier attendait l'annonce de sa sortie, un beau matin de janvier 2000, Gabe Newell promet la Lune : « Jouez online avec votre modem 56k dans les mêmes conditions que si vous étiez en LAN ! ». Alors qu'à l'époque la plupart des joueurs se tapent un ping de 200 ou 300 et un packet loss sévère, Gabe n'hésite pas à affirmer en interview que le fabuleux PowerPlay leur permettra de jouer sans lag, même avec un ping de 1000. Du délire. Mais pour une belle diversion, c'était une belle diversion : si TF2 était en retard, c'était donc parce que Valve s'inquiétait pour les innombrables malheureux qui n'avaient pas d'accès haut débit. Prenant le taureau par les cornes, Valve allait donc carrément réformer Internet ! Et rapidement : la technologie était pour ainsi dire déjà au point, puisque les premiers tests allaient commencer d'ici à peine deux ou trois mois ! Alors encore un peu de patience, messieurs dames, et ne demandez pas de détails techniques expliquant ce fantastique tour de magie : faites-nous confiance, on s'occupe de tout. Avec tous les grands noms qui s'associaient à ce vaste chantier (la crème des développeurs de l'époque, à la notable exception d'ID Software), en effet on pouvait y croire. Les leaders mondiaux du jeu online n'allaient pas se ridiculiser dans un projet bidon, pas vrai ? Et pourtant si. Un an après cette annonce tonitruante, le mirifique PowerPlay



Team Fortress Classic.

était déjà enterré sans tambour ni trompette. Apparemment la publicité ne suffit pas à propulser plus vite les paquets de données.

Comme son nom l'indique

à ce moment-là, on pouvait déjà soupçonner Gabe et ses amis d'être un tout petit peu mythos, mais d'autres gags vont suivre. Counter-Strike : Condition Zero, par exemple. Dévoilé au printemps 2001, ce projet de mode solo pour CS est passé successivement par les papattes du studio Rogue Software, puis chez Valve parce que ça n'allait pas, puis chez Gearbox qui a tout repris depuis le début. CS:CZ devait alors apporter des brouettes de maps non linéaires aux objectifs multiples, un tout nouveau système de score avec des bonus cachés à débloquer, une I.A. refaite par un spécialiste réputé, de nouvelles armes telles que le lance-roquettes ou la grenade chimique... Enfin bref, ça s'annonçait plutôt sympathique. Pouf pouf, après un an de développement et deux reports, Gearbox jette l'éponge. C'est fin 2002 qu'on apprend que c'est Ritual qui a repris le projet à zéro et a décidé d'en faire un FPS classique, c'est-à-dire une progression scriptée dans des maps linéaires. Petit geste pour la forme, les modèles d'âge canonique des armes et des personnages seraient retravaillés. Mais ce replâtrage tardif ne peut suffire à sauver CS:CZ du ridicule : le désastre est tel que pendant l'été 2003 Valve décide de finalement de retirer le bébé à Ritual... C'est en fin de compte Turtle Rock Studios qui reçoit la mission de bâcler quelque chose de commercialisable avec les bouts de jeu accumulés par les quatre équipes précédentes. Le résultat sera un ersatz pathétique du projet tel qu'il était vu par Gearbox, saupoudré des « meilleures missions » (les moins mauvaises) concoctées par Ritual. Trois ans après son annonce officielle, complètement dépassé sur tous les plans, le solo tant attendu de l'immense Counter-Strike s'avère consternant.

Day of Defeat.



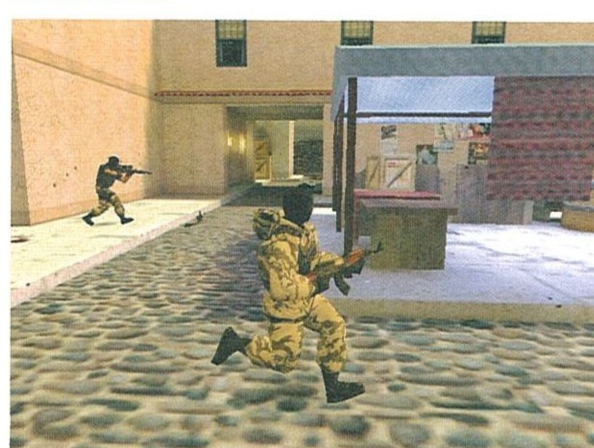




Half-Life : Condition Zero

mais ça n'a plus grande importance : prenant tout le monde par surprise, Valve vient de créer la stupeur à l'E3 2003. Non seulement le public ébahi découvre les premières images officielles d'Half-Life 2, qui n'existait alors qu'à l'état de vague rumeur, mais les nombreuses

Counter-Strike.





« TF2 sortira cet été. »
(Sierra, 5 mars 1999)



« TF2 est prévu pour 2000. »
(Sierra, 20 décembre 1999)



« Mais oui vous aurez TF2 bien avant 2005, évidemment. »
(Robin Walker, 10 novembre 2000)

vidéos exposées sont extraordinaires. Encore plus fort : Valve annonce que le jeu est pratiquement terminé et qu'il sera en vente dès le 30 septembre 2003, c'est-à-dire moins de cinq mois après sa première présentation. C'est la folie. En août, ATI annonce un partenariat avec Valve : les acheteurs de la nouvelle 9800 Pro trouveront HL2 dans la boîte ! Admiratives, les critiques se préparent à un raz de marée. Mais quand la date fatidique arrive... Paf, nouveau coup de théâtre : un mystérieux hacker pirate l'e-mail de Gabe Newell (on ne connaîtra certainement jamais la vérité sur ce qui s'est réellement passé) et vole le code source du jeu, dont une version très incomplète se retrouve sur Internet. Non seulement Gabe passe une fois de plus pour une andouille, ce qui n'est pas si grave, mais plusieurs autres brèches de sécurité sont découvertes. Surtout, cette fuite malencontreuse expose l'étendue réelle du retard de développement d'HL2 et laisse supposer que le jeu est encore loin, très loin d'être terminé. Une fois de plus, la grosse machine médiatique de Valve a fait beaucoup de fumée et vendu à ses fans un jeu qui n'existe pas ! C'est ainsi que les acheteurs de l'offre ATI, appâtés par la promesse d'HL2, se retrouvent avec un vulgaire coupon gratuit, à échanger contre le jeu dès qu'il sera terminé. Pas de bol non plus pour Troïka, qui a développé Vampire : The Masquerade - Bloodlines en utilisant le Source Engine de Valve. Alors que le jeu est terminé, leur contrat les oblige à attendre la sortie d'HL2 pour pouvoir vendre leur bébé. Sortie maintenant constamment repoussée depuis plus d'un an, sans explication...

La vérité est ailleurs

Il faut dire que Valve livre sur d'autres fronts une bataille dont l'issue pèse lourdement sur le destin d'HL2. Depuis août 2002, une joute juridique secrète l'oppose à son éditeur Sierra (racheté depuis par Vivendi Universal). Motif : l'exploitation d'HL par les cybercafés, dont la clientèle repose en grande partie sur CS. Sierra a vendu autrefois ces fameuses licences commerciales, mais sans demander son avis à Valve, qui prétend maintenant en détenir les droits et veut dicter ses conditions aux professionnels. Étant donnée la place centrale de Counter-Strike dans le business des salles réseau, Valve ne se contente pas du prix d'achat des jeux. Puisqu'ils sont utilisés dans un but commercial et non pas à titre privé, la compagnie réclame aussi sa part du gâteau, sous la forme d'une rente mensuelle à payer pour chaque ordinateur faisant tourner ses produits. De son côté, Vivendi contre-attaque : Valve l'aurait trompé sur ses intentions en développant Steam, un système de distribution parallèle par le Net qui lui permettrait de vendre ses produits sans passer par Vivendi, son distributeur exclusif. On peut même se demander si les difficultés rencontrées pour faire de Steam une plate-forme commerciale fiable n'ont pas été l'une des causes secrètes du retard accumulé par CS:CZ ou HL2. Comme tous les développeurs, Valve rêve en effet de distribuer lui-même ses propres jeux : en se passant d'intermédiaire, le studio pourrait réaliser des bénéfices beaucoup plus importants sur la vente de chaque copie. C'est le véritable intérêt de Steam, présenté aux joueurs comme un avantageux système de mise à jour automatique, mais qui sert surtout à implanter Valve dans les ordinateurs d'un maximum de clients.

E3.Net
Game Critic's Awards
TF™2 named:
"Best Action Game"
"Best Multiplayer Game"
E3 1999

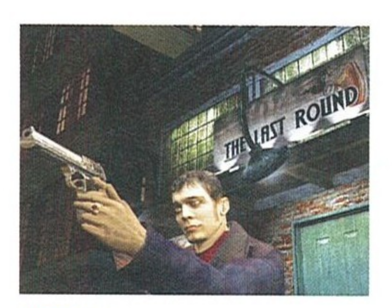
Il y a des récompenses qui reviennent vous hanter...

Big Newell is watching you

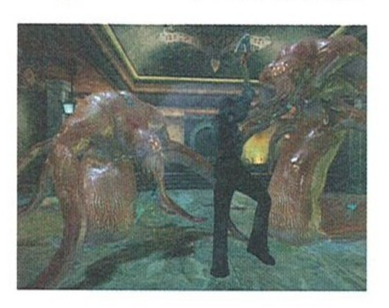
Dans le meilleur des mondes vu par Valve, plus besoin de boîtes, de manuels ni de CD : laissez Steam branché en permanence et il va prendre en charge votre bande passante et vous envoyer des jeux et de la publicité ! On règle la facture par carte bancaire, tout est automatisé. Bien sûr, vous devrez graver vous-même le contenu de votre disque dur si vous ne voulez pas devoir tout télécharger à nouveau en



cas de réinstallation pour une raison ou une autre. Même avec une version CD achetée par les moyens traditionnels, une connexion Steam est nécessaire pour activer le produit – espérons donc que ce service ne tombera pas en rade quand des millions de clients vont le solliciter simultanément. Il est vrai que malgré des débuts chaotiques et une longue phase de mise au point, Steam semble maintenant plus ou moins en mesure d'accomplir sa mission. C'est une des rares réalisations tangibles à mettre au crédit de Valve, même si on peut se demander si avoir ce genre de logiciel actif sur sa machine est une bonne idée au vu des récents exploits du studio en matière de sécurité. Et si Steam tout seul fonctionne correctement, qu'en sera-t-il quand d'autres petits malins voudront s'engouffrer dans le créneau et imposeront leurs propres usines à gaz pour faire tourner leurs jeux ? Faudra-t-il que les joueurs acceptent d'être les otages d'un réseau différent pour chaque éditeur ? Et tout ce petit monde coexistera en bonne intelligence ? Que faire si du jour au lendemain Valve ferme le robinet et réclame un abonnement mensuel pour continuer à utiliser Steam ? Et tout ça pour quoi, au fait ? En effet si on voit immédiatement le bénéfice pour Valve, l'avantage pour le client reste plutôt nébuleux.



Vampire : the Masquerade Bloodlines.



Une belle surprise qui ne coûte pas cher

Autre explication partielle du retard d'HL2, son fantomatique mode multijoueur et la question de l'adaptation des mods qui ont fait la légende du premier titre. Passons vite sur le cas TF2, on nous promet des nouvelles fraîches à ce sujet pour dans bientôt. Motus et bouche cousue également sur CS2, mais ce silence n'est pas une surprise : on se doutait bien qu'ils allaient vouloir le vendre en stand alone, pas le filer gratuitement. Mais Half-Life a besoin d'un multijoueur, alors quoi ? Dans son grand show d'Alcatraz il y a un an, Gabe avait annoncé une « surprise » : il ne pouvait pas en parler mais il y jouait tous les jours, les fans seraient contents. Les imaginations s'emballaient déjà : le souvenir des classiques d'HL Deathmatch (Crossfire, Stalkyard, Doublecross...), les véhicules, les promesses du moteur physique et du fameux Gravity Gun... En fait de surprise, Doug a finalement annoncé que le multijoueur d'HL2 se limite en tout et pour tout à Counter-Strike : Source, simple portage du mod sans modification du gameplay. Petit gag, l'existence de CS:S n'a été dévoilée qu'en mai 2004 et à force de patchs il commence à peine à être jouable. C'est à se demander comment au mois de septembre 2003 ce sacré farceur de Gabe pouvait y jouer « tous les jours » ! De même, le fameux SDK permettant de développer les mods, qui aurait dû être disponible il y a plus d'un an, ne sera exploitable qu'après la sortie du jeu. Si tout se passe bien...

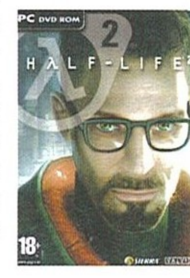


Counter-Strike : Condition Zero.



Petits arrangements entre amis

Voilà où on en est, à quelques jours de la sortie du « jeu le plus important de votre vie », comme l'écrivait un des très rares journalistes autorisés par Valve à tester le jeu. Et on ne sait que penser. Évidemment qu'on a tous envie de prendre le même pied gigantesque qu'à la sortie du premier HL, évidemment qu'après l'E3 2003 on grillait d'impatience de voir débouler HL2. Le problème, c'est qu'à force de mentir, nos amis Gabe et Doug ont perdu toute crédibilité. Soyons sérieux cinq minutes : à l'heure actuelle, ces joyeux drilles refusent carrément de nous fournir une version jouable, utilisant des prétextes plus que tendancieux pour justifier ce choix. En clair et sans langue de bois, Valve sait parfaitement que la presse spécialisée s'entre-déchire pour obtenir ce genre d'exclusivité et ils sont prêts à nous faire une fleur... À des conditions que nous ne sommes pas prêts à accepter, même si cela signifie pour nous se passer du test le plus attendu du moment. Allez, c'était bien essayé les gars, on ne vous en veut pas. Que vous le vouliez ou non on va se débrouiller pour le tester quand même votre jeu, on trouvera bien une solution. Peut-être même que dans une semaine, on va adorer HL2, lui coller 10/10, regretter d'avoir douté de l'intégrité des premières critiques et finalement tout vous pardonner ! Ou pas. En fait, on vous souhaite vraiment qu'il soit génial le Half-Life 2, parce qu'on s'inquiète de ce qui pourrait vous arriver dans le cas contraire. C'est hyper dangereux un fan déçu, alors quand ils sont des millions et qu'ils brandissent des pieds-de-biche...




Hercules®
www.hercules.fr
SCRATCH ME*
Tu veux envoyer !
Envie d'assurer et de t'éclater !
Scratche et mixe comme un vrai D
avec ton PC ou ton MAC
DJ CONSOLE
VIRTUAL DJ
mix ViBes
TRAKTOR DJ Studio
Hercules DJ Console Edition
* Scratche avec moi
Hercules® est une marque déposée de Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés. Toutes les autres marques déposées et noms commerciaux sont reconnus par les présentes et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Illustrations non contractuelles. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays.
Visuel du personnage principal réalisé par Michel Ségalou.

DELL™ XPS

Votre cœur bat plus vite.
Vos mains deviennent moites.
Votre taux d'adrénaline augmente.
Le jeu, c'est ça.



Tous les prix s'entendent hors frais de livraison*

NOUVEAU Dimension™ XPS

- Processeur Intel® Pentium® 4 540 avec Technologie HT (3.00GHz, 1Mo L2 Cache, 800MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Edition Familiale
- Chipset Intel® 925X Express
- 512Mo PC-4200 Bicanale DDR2 533MHz
- Disque Dur 160Go SATA
- Ecran plat 17" Dell Ultrasharp™
- 256 Mo NVIDIA® GeForce™ 6800 GTO DVI & VGA
- Carte son Sound Blaster® Audigy 2™
- CD-RW 48x/32x/48x et Lecteur DVD ROM 16x
- Garantie 1 an sur site J+1
- Microsoft® Works 7.0
- Enceintes Stereo Dell™ 5650

2 089€ HT **2 499€ TTC**

Réf. PPFR5-D12XP5a

16 392,37 F TTC

Extensions conseillées

- Garantie 3 ans sur site J+1 **132 € TTC**
- Microsoft® Office Edition PME 2003 **347 € TTC**
- Appareil numérique Kodak 3 MPix DX6340 **299 € TTC**



Dell™ recommande Microsoft® Windows® XP Professionnel

Adoptez l'incroyable Dell™ XPS, le PC des joueurs d'élite. Avec son graphisme haute résolution et ses imbattables performances, il domine tous les champs de bataille et surpasse n'importe quel adversaire avec facilité. Et ce, en mode mono ou multijoueurs. Conçu par des accros du jeu, le Dell™ XPS est si complet et si puissant que cinq ventilateurs sont nécessaires pour protéger ses composants dernier cri contre tout risque de surchauffe. Si vous désirez passer à la vitesse supérieure avec votre passion, rendez-vous sur le net ou téléphonez à Dell™.

A votre écoute, 24 heures sur 24

Etant donné que les utilisateurs XPS demandent le meilleur, nous vous offrons l'accès privilégié au Dell™ XPS Support Team. Si vos performances sont menacées, des techniciens sérieux et des joueurs de haut niveau sont à votre disposition 24 heures sur 24.

Deux gros ventilateurs propulsent de l'air en douceur sur le CPU et refroidissent votre système dans le plus grand silence.

Trois baies 5,25" pour lecteurs optiques.

L'emplacement pour disques durs permet de loger les dispositifs 3,5".

Deux ventilateurs extra-plats refroidissent l'alimentation

Alimentation 460 watts située dans un compartiment séparé dans la partie inférieure du châssis afin de dégager un minimum de chaleur et un maximum d'énergie.

Un ventilateur envoie de l'air vers les cartes PCI et AGP afin d'assurer leur refroidissement.

Contactez nous au ✆ 0 825 387 163 ou sur @ www.dell.fr

Téléphonez du lundi au vendredi de 8h30 à 19h, le samedi de 10h à 17h (0,15 €/mn) — Internet 24h/24



Consultez les toutes dernières offres sur **www.dell.fr.**





Dell™, 1er constructeur informatique mondial en 2003
Source IDC. 1er trimestre 2004

intel inside pentium® 4 HT



RTFM

Les pilotes de la garde nationale américaine, c'est un peu le haut du panier de l'élite. Des beaux gosses rois du ciel que tout le monde envie, un peu comme Maverick dans Top Gun. Sauf que l'un d'entre eux risque de ne plus être convié aux soirées bar et billard de son unité, parce qu'il s'est payé la honte lors d'un vulgaire vol d'entraînement en s'emmêlant les mains dans le manche à balai. Dépassant son objectif de plusieurs kilomètres, il a finalement déchargé pas moins de vingt-cinq cartouches de 20 mm sur… une école. Coup de bol, l'endroit était désert au moment des faits. Mais la bourde de cet idiot pourrait malgré tout lui coûter cher. Une mise à pied permanente, quelques années de prison et peut-être même que pour l'exemple, on l'obligera à lire le manuel entier de Lock-On en PDF. Sur écran.

DITO

Enfin ! Après des mois d'attente, des kilomètres de textes écrits et des péripéties dignes d'une bonne série B du câble, voici le test d'Half-Life 2. Seul problème, ce titre n'est peut-être pas le messie promis par les pontes de Valve Software. Loin d'être un ratage, il commet tout de même l'erreur de proposer parfois moins de choses en termes de gameplay que son illustre aîné. Contrairement à nos confrères, nous avons eu la chance de trouver une solution pour tester ce titre à fond dans de bonnes conditions, autant en profiter. J'ai donc choisi de donner suffisamment de place à Atomic pour qu'il puisse vous expliquer en détail ce qui va ou ne va pas dans ce produit, certainement le plus attendu de 2004. Parallèlement, nous avons décidé de revenir sur toutes ces années de promesses fracassantes faites par Valve Software, en consacrant un dossier complet aux pères de Gordon Freeman. Peu de sociétés peuvent se « vanter » d'avoir annoncé autant de projets sans les concrétiser et de feindre l'amnésie à ce point-là. Team Fortress 2 ? Le Powerplay ? Half-Life 2 en septembre 2003 ? Ce sont là quelques exemples parmi tant d'autres. Vous allez voir, ça fait du bien de se rafraîchir la mémoire… Ne boudons pas notre plaisir pour autant, non seulement Half-Life 2 n'est pas un mauvais titre, mais il y a de quoi s'amuser pour ces fêtes de fin d'année : avec plus de 40 pages de tests, vous devriez trouver votre bonheur, de quoi garnir le pied de votre sapin préféré. Sachez également qu'un hors-série Joystick axé matériel est disponible en kiosque, histoire de vous guider dans le renouvellement de votre PC. Joyeux Noël à votre banquier de notre part !

Caféine



On peut désormais commander sur Fileplanet la version non censurée du dernier Larry. Super ! Pour patienter jusqu'à l'édition spéciale « avec gameplay », je suppose ?



Le huitième jour

Grand moment de solitude au zoo de Taipeh, où un visiteur s'est introduit dans la cage aux lions pour tenter de les convertir au Christianisme. « Jésus vous sauvera, venez me mordre », c'est en substance ce qu'il aurait lancé aux fauves incrédules, en agitant les bras comme un possédé. Forcément, même s'ils sortaient de table, les bestiaux n'ont pas refusé ce casse-croûte inespéré. Ils ont même réussi à lui grignoter la jambe droite avant que le malheureux prophète ne puisse être délivré par le service de sécurité. Entre un Pape grabataire dont plus personne ne saisit le message et ce genre d'illuminé, j'en connais un là-haut qui ne doit pas se sentir aidé.

Une journée *dans la vie d'Atomic*

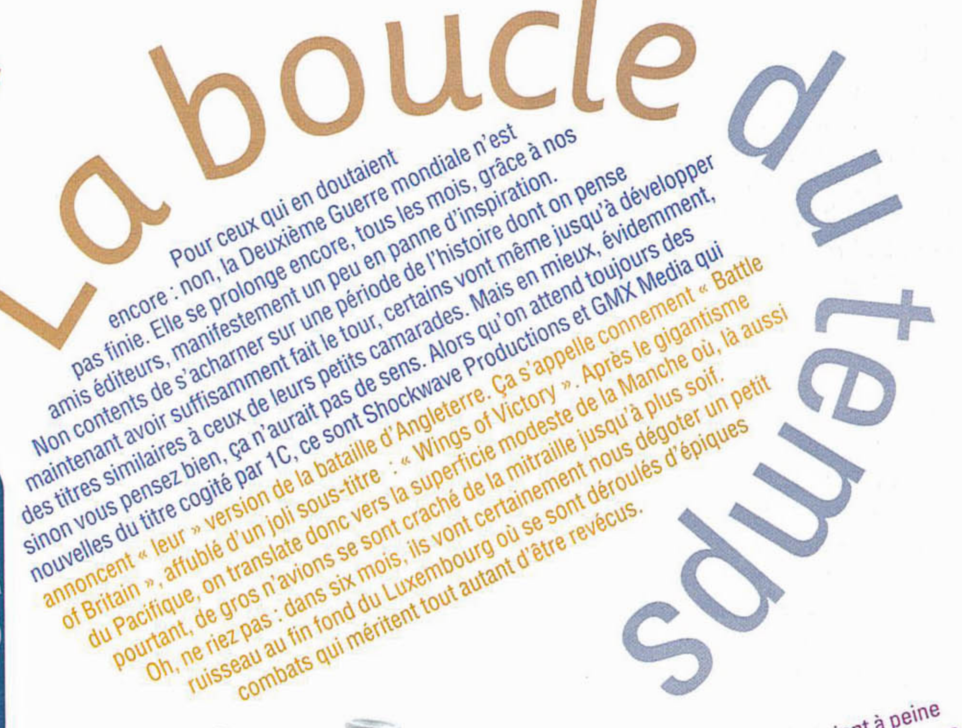






Ça va finir par *se voir*

Les marchands de culture ont peur : Bittorrent, le client P2P à la mode, représenterait à lui seul 35 % du trafic Internet. Pendant ce temps, la RIAA s'acharne toujours sur le cadavre de Kazaa. Laissez-les faire, ça les occupe.



La boucle du temps

Pour ceux qui en doutaient encore : non, la Deuxième Guerre mondiale n'est pas finie. Elle se prolonge encore, tous les mois, grâce à nos amis éditeurs, manifestement un peu en panne d'inspiration. Non contents de s'acharner sur une période de l'histoire dont on pense maintenant avoir suffisamment fait le tour, certains vont même jusqu'à développer des titres similaires à ceux de leurs petits camarades. Mais en mieux, évidemment, sinon vous pensez bien, ça n'aurait pas de sens. Alors qu'on attend toujours des nouvelles du titre cogité par 1C, ce sont Shockwave Productions et GMX Media qui annoncent « leur » version de la bataille d'Angleterre. Ça s'appelle connement « Battle of Britain », affublé d'un joli sous-titre : « Wings of Victory ». Après le gigantisme du Pacifique, on translate donc vers la superficie modeste de la Manche où, là aussi pourtant, de gros n'avions se sont craché de la mitraille jusqu'à plus soif. Oh, ne riez pas : dans six mois, ils vont certainement nous dégoter un petit ruisseau au fin fond du Luxembourg où se sont déroulés d'épiques combats qui méritent tout autant d'être revécus.

Pour nou$, le$ riche$

Formidable ! Extraordinaire ! Encore un endroit qui va nous donner des cauchemars de carte bleue saignée à blanc ! Ça s'appelle le Salon des Loisirs Interactifs et Numériques (le SLIN pour les gens dans le coup), mais c'est juste pour nous faire croire que c'est un truc respectable. On sait pertinemment bien que ça va juste servir à précipiter notre banqueroute.
Au programme : des écrans plats, des trucs sans fil, du home cinéma, de la musique, de la photo numérique et bien entendu, des jeux vidéo. Ça se passera du 2 au 5 décembre, au CNIT (La Défense, Paris), période durant laquelle un bon paquet de banquiers de la capitale vont avoir des sueurs froides et probablement vous proposer des rendez-vous par camions entiers. Juste pour vous expliquer que l'épargne, ça a du bon aussi.

Télex





Si vous ne disposez pas dans votre entourage d'un Fumble qui fait régulièrement le voyage, voici un petit site pour vous équiper de tous les derniers gadgets made in Japan : www.geekstuff4u.com.

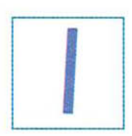
Über productivité

Eh bé, il ne chôme pas, M. Nobilis. Il vient à peine de finir de garnir le sapin, le voilà déjà qui s'attaque à la rentrée 2005, sans même prendre de vacances au ski. Sur sa liste, une grosse fournée d'adaptations de titres consoles : Psi-Ops (jeu d'action/infiltration nourri aux pouvoirs « Psi »), The Suffering (pseudo-survival horror orienté action), I-Ninja (plates-formes) et Gun Metal : War Transformed (shoot 3D). Bien lancé, il ajoute même un Hearts of Iron 2 développé, lui, sur PC par Paradox, les amis d'Atomic. Sans surprise, ce dernier devrait être un jeu de stratégie historique dans la lignée de son prédécesseur, avec néanmoins l'adjonction d'un mode coopératif en solo. Tout ce petit monde est prévu pour débarquer dès janvier 2005. Gardez des sous de côté pour après Noël, on ne sait jamais…



Genre : Le retour du Jedi
Éditeur : Activision
Développeur : Obsidian Entertainment/États-Unis
Sortie prévue : Février 2005

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2



I n'y a pas que chez Joystick qu'on boucle : chez LucasArts, c'est aussi la fiesta del slipo pour le moment, rapport à leur petit jeu pas du tout attendu, un certain KOTOR 2 : The Sith Lords. Aux dernières nouvelles, ils seraient en train de dompter une dernière petite rébellion de bugs subversifs et annoncent avec aplomb une sortie pour février 2005.



« Eh, moi aussi je pourrais être Prince de Perse. »

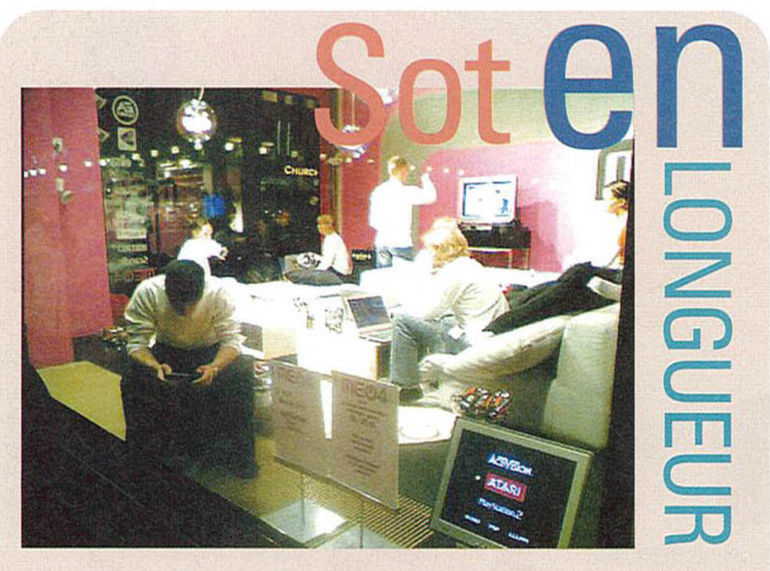


Un petit coup d'œil sur le scénario nous apprend que cette nouvelle aventure devrait démarrer sur les chapeaux de roues. Les Sith pensent que vous êtes le dernier Jedi et ont comme une soudaine envie de vous saucissonner au sabre laser. Évidemment, vous ne serez pas seul pour faire face à la menace (fantôme ou pas). À côté des nouveaux venus au casting, plusieurs persos du premier épisode reviendront également vous faire un petit coucou. Ou plus, si affinités. Petite nouveauté d'ailleurs, en ce qui concerne votre équipe : vous pourrez désormais la diviser en deux, pour réaliser certaines actions simultanées (comme débloquer une porte, par exemple, et permettre au reste du groupe de progresser).

J'ai beau être impatient, très sincèrement, j'ai un peu peur en voyant les premiers screenshots, somme toute pas très jolis. Mais on va être mauvaise langue et dire que c'est parce qu'ils ont été pris sur Xbox.

Faskil

Sot en longueur



M. Nokia est bien content d'avoir filé des consoles N-Gage à l'occasion de la très intelligente tentative de record du monde de jeu en continu. Ça s'est passé en Finlande, du 18 au 30 octobre et l'on a pu assister à une démonstration de longévité ludique orchestrée par trois mecs et trois filles. Leur objectif ? Jouer le plus longtemps possible afin d'atomiser le record mondial. Pari gagné. Les curieux pouvaient d'ailleurs se moquer d'eux en direct puisque l'événement se tenait derrière les vitrines d'un grand magasin d'Helsinki. Heureusement pour tout le monde, les concurrents ont aussi pu s'éclater sur PC ou PS2 pendant la durée de l'épreuve. Non parce que bon, juste avec une N-Gage, tenir plus de dix minutes, ça n'aurait plus été un record, mais un miracle.

Télex



Le patch 1.1 de WH40k : Dawn of War est enfin dispo ! Au menu : ré-équilibrages divers et traque aux bugs. On y trouve aussi cinq nouvelles maps multi. For the Emperor !

Je ne suis pas un HÉROS



Si vous aimez arpenter les rues de City of Heroes, vêtu de votre plus bel attirail de super-keum, nVidia a pensé à vous. Pour Halloween, les fabricants de cartes graphiques, en association avec NCSoft, avaient mis en place un concours pour tous les travestis du monde. Il suffisait d'envoyer un screenshot de son héros dans le jeu ainsi qu'une photo de soi, déguisé tout pareil, le torse gonflé et le regard fier. Les plus jolis costumes faits maison auront dans un premier temps l'insigne honneur de figurer en bonne place sur le site de l'éditeur www.coh.com. En revanche, je ne sais pas du tout ce qu'il y a à gagner. Sans doute une thérapie de groupe.



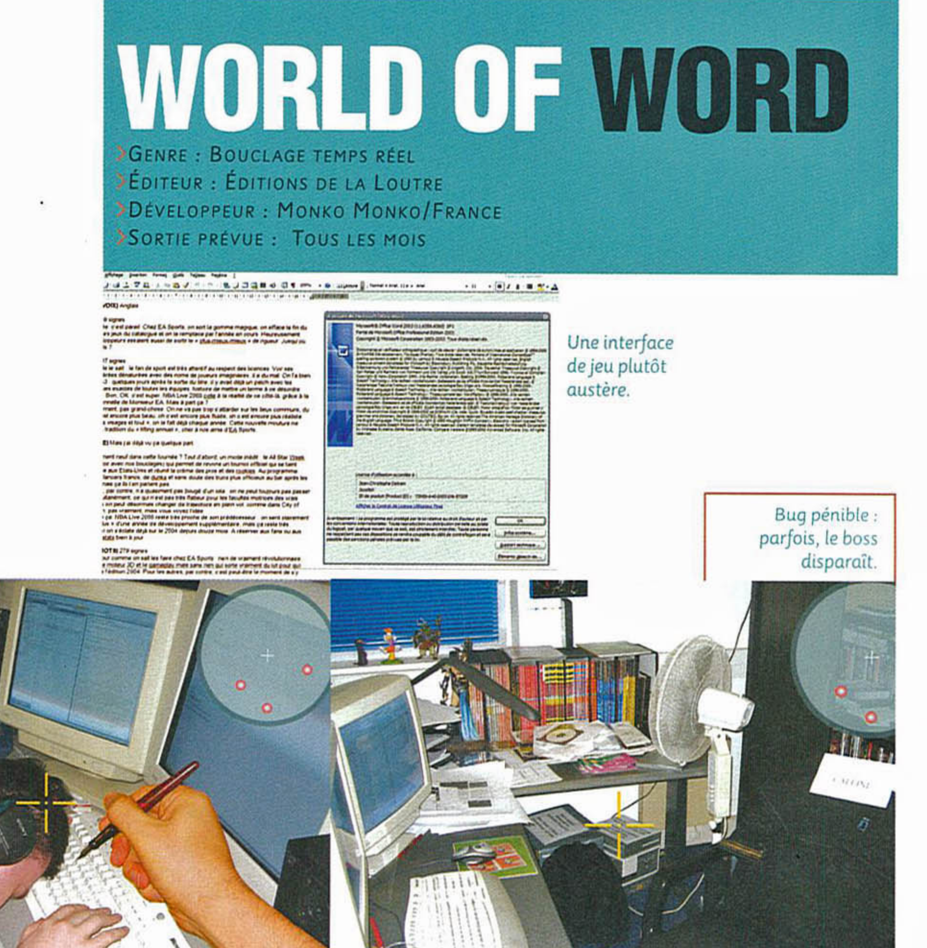
'idée de départ de World of Word était pourtant fantastique : on a tous rêvé d'incarner l'espace d'un instant un rédacteur du célèbre magazine Joystick afin de vivre de l'intérieur toutes les joyeuses péripéties d'un bouclage. Malheureusement, cette première version à laquelle nous avons pu jeter un œil ne nous laisse guère d'espoir pour l'avenir. Tout d'abord, le déroulement du scénario est franchement loufoque. Dans les premiers niveaux, les maps sont désespérément vides et les interactions plus que limitées. On peut triturer la machine à café (quand elle marche), ouvrir et fermer des fenêtres, ou encore pioncer sous son bureau... C'est à peu près tout. Passé ce moment de redoutable ennui, les choses s'activent peu à peu pour atteindre, plus loin dans l'aventure, un rythme d'une insoutenable frénésie. Entre les pigistes qui se volatilisent dans la nature à la vitesse de la lumière dès qu'on clique sur « rédiger », les PC qui plantent à l'allumage, les pages qui s'évaporent sur le réseau de l'entreprise, on n'a pas trop de deux mains pour couvrir tous les fronts.
Et comme si une telle difficulté n'était pas suffisante, le jeu est doté d'une interface d'une complexité absolument effarante et pas très réactive, comme si tout avait été pensé pour qu'on échoue à chaque tentative. Par exemple, entre le moment où l'on demande à son avatar de lancer Word et celui où il commence effectivement à taper ses textes, il se passe parfois plusieurs jours sans qu'on sache vraiment pourquoi.



Certains passages sont ridiculement difficiles.

WORLD OF WORD

>Genre : Bouclage temps réel
>Éditeur : Éditions de la Loutre
>Développeur : Monko Monko/France
>Sortie prévue : Tous les mois



Une interface de jeu plutôt austère.

Bug pénible : parfois, le boss disparaît.

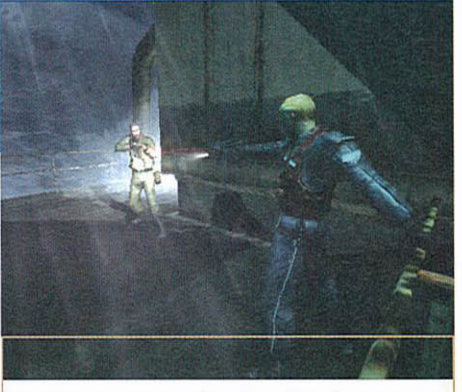
Bouclage dans cinq minutes

Techniquement, WoW est un peu à la rue aussi. Bon, O.K., c'est plutôt joli, les persos sont sexy à faire tomber n'importe quelle correctrice. Le problème, c'est qu'on ne les voit pas beaucoup. Entre les grasses mâtinées, les déjeuners de rédaction et les rendez-vous chez le coiffeur à 16 h, difficile de maintenir une occupation optimale de l'espace de jeu. Du coup, tout le côté stratégique du titre tombe à l'eau et il faut se contenter de parer au plus pressé, dans une urgence pas forcément jouissive. Heureusement qu'en fin de partie, on peut looter la DRH et permettre à toute son équipe de se remonter la barre de vie à grands coups de buffs RTT. Malgré tout, WoW reste à l'heure actuelle une expérience plutôt traumatisante. Sans compter que les développeurs n'ont absolument pas prévu de système de sauvegarde, ce qui rend la progression un tout petit peu tendue.
Et je ne vous parle même pas du boss final, qu'on apprend à redouter pendant toute la partie et qui, une fois en place, se révèle être tout aussi endormi sur sa chaise que vous l'êtes derrière l'écran. Bon, sans vous révéler la fin, je peux déjà vous dire qu'il ruse en fait et qu'il vous en fera baver contre toute attente. Mais une fois vaincu, il vous permettra de débloquer des bonus cachés, comme une exclu pour la couv' du prochain numéro ou, si vous n'avez pas de chance, un nouveau pigiste en short. Pas vraiment de quoi frétiller d'impatience pour le moment... La bêta devrait débarquer bientôt et comme d'habitude, on va bien être obligés de lâcher Lapin Magique pour la tester. On n'a pas un métier facile.

La rédaction

>Genre : Survival Horror
>Éditeur : Ubi Soft
>Développeur : Darkworks/France
>Sortie prévue : Mars 2005

COLD FEAR



En s'accrochant au bastingage, on évite de se vautrer à chaque vague et les tirs sont plus précis.



Le studio français de Darkworks, à qui l'on doit le dernier Alone In The Dark, ne lâche pas le thème de l'horreur avec son prochain bébé, Cold Fear. Vous incarnez Tom Hauser, un garde-côte américain en faction sur la mer de Bering. Parti enquêter avec son coéquipier sur un navire russe à la dérive, il ne va pas tarder à se rendre compte que le bâtiment est habité par des zombis avides de chair fraîche. Bien qu'Américain, Tom est futé (il doit probablement voter démocrate). Il sait que quand on est mort, le retour à la vie ne présage rien de bon, surtout pas pour les vivants. On ne sait pas grand-chose de plus sur le scénario, si ce n'est qu'il y aura également une plate-forme pétrolière et qu'il faudra survivre face aux hordes de revenants. On nous promet des combats intenses, avec pas moins de six monstres d'un coup. Six ? Ils veulent sûrement dire six cents ? Ah non, six. O.K., pourquoi pas ? Pour en venir à bout, il sera plus judicieux d'utiliser le décor que de leur vider des chargeurs dessus. Enfin, l'action se déroulant principalement sur une mer démontée, les gars de chez Darkworks ont prévu un système pour qu'on puisse s'accrocher à une rambarde et gagner plus de précision en tirant. Passionnant. Allez, si ça se trouve, ils vont réussir à créer un nouveau gameplay et je me sentirai bien penaud de m'être moqué d'eux. Le jeu est annoncé pour le mois de mars 2005, on sera rapidement fixé.



Bishop

Maître Renard par l'odeur alléché

On reste dans les histoires de pognon avec les dernières aventures pécunières de Firefox, le browser alternatif et gratuit. Non content de grappiller lentement mais sûrement du terrain sur Internet Explorer, le petit renard vient de réussir le pari insensé de réunir 250 000 dollars de donations. Du coup, en plus de la page dans le NY Times qu'ils visaient (à 15 000 dollars c'était déjà ambitieux), ils vont pouvoir faire un tas d'autres trucs pour faire parler de leur bébé. À force, ils vont bien finir par se rendre compte d'un truc chez Microsoft...

L'argent fait LE BONH€UR

Si vous vous inquiétiez, sachez qu'Ubi Soft va bien. Ils ont un bon gros stock de brouzoufs et proposent maintenant des toasts au caviar dans leurs présentations de presse. En même temps, avec un chiffre d'affaires estimé à 68 millions d'euros pour le dernier trimestre, ils seraient rats de nous filer du vulgaire pâté. Et ils tablent en plus sur une augmentation de 13 % pour les mois à venir. C'est Pandora Tomorrow, le deuxième volet des aventures du discret Sam Fisher, qui est le principal moteur de cet enrichissement. Et c'est bien entendu le nouveau Prince of Persia qui les motive à penser qu'ils vont encore plus tout déchirer dans un avenir proche. Ils ont réalisé une tonne de tableaux Excel pour démontrer tout ça, mais je pense qu'il y a moyen de faire plus simple : pour remplir les caisses, il suffit de faire des bons jeux.



Phrase à la con



Mercredi 3 novembre 2004 - 15h23
TBF : « J'ai un casque sur les oreilles, comment tu veux que je m'écoute parler ? »

CASH-CASH

Décidément, Painkiller confirme avec brio tout le bien qu'on pensait de lui. Il vient d'être choisi comme jeu exclusif pour le prochain tournoi de la CPL, fin février 2005. La très célèbre Cyberathlete Professionnal League a donc finalement jeté son dévolu sur le titre de Dreamcatcher en martellant à qui veut l'entendre que Painkiller n'est rien de moins que le FPS ultime de l'année 2004. Environ dix mille joueurs devraient s'affronter de par le monde lors des qualifications amenant vers des finales mirifiques et dotées, au total, d'un énorme million de dollar US en cash. L'air de rien, avec tout ça ils vont pouvoir se payer l'add-on « Battle out of Hell » 53 217 fois. Le monde est bien fait quand même.

UN PETIT COUP DE RAB'

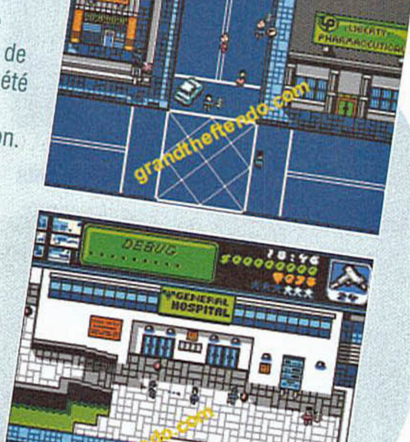
Selon la communauté scientifique, l'univers n'implosera finalement pas avant un bon 24 milliards d'années. Ne soufflez pas trop vite, il reste sur Terre un paquet d'allumés qui d'une simple pression sur un bouton rouge pourraient faire disparaître la planète bien plus vite que ça.

Et quand, je dors moi ?

Firaxis vient de confirmer l'info : ils bossent bien en ce moment sur un Civilization IV. Ils nous promettent plus de détails dès le début de l'année prochaine. En attendant, prévoyez déjà des nuits plus courtes dans un avenir proche.

GRAND THEFT TOTO

Apparemment traumatisé par GTA 3, un fou du nom de Brian Provinciano s'est mis en tête de convertir le célèbre jeu de Rockstar sur... NES. Oui oui, vous avez bien lu : sur une console 8 bits, dans une résolution de 256x240 et à l'aide d'un processeur propulsé à la cadence hallucinante de 1, 79 MHz. Et l'auteur n'y a pas été avec le dos de la cuillère en reproduisant tout Liberty City à la sauce 2D, sans le moindre complexe. Techniquement on se rapproche de GTA premier du nom avec une jolie vue du dessus et des sprites à foison. Bien sûr, c'est un million de fois moins beau que l'opus originel mais parfaitement bluffant quand on se rappelle sur quel support on est. Et le plus fort, c'est qu'il n'a absolument pas l'intention de se faire de la thune avec cette réalisation. Une fois le bébé terminé, il le mettra à disposition en libre téléchargement. Bon esprit. Bon, c'est bien gentil tout ça mais maintenant, il serait temps qu'il se lance de vrais défis. Comme un portage de Doom 3 sur ZX Spectrum. (www.grandtheftendo.com/)







ILS REVIENNENT et ils ne sont pas CONTENTS

Alors, ça y est, vous avez fini Doom 3 dans tous les modes de jeu ? Vous êtes en manque de sensations fortes ? Nous aussi. Et pourtant, ce ne sont pas les raisons de se faire peur qui manquent à la rédac. Mais ça ne suffit pas à combler notre soif de frissons. Pour nous faire plaisir, ID Software annonce la sortie imminente d'un add-on pour son titre phare de l'année. Baptisé Resurrection of Evil, il ne sera pourtant pas question de la ré-élection de George. Plus prosaïquement, le bébé, développé par Nerve Software, traitera d'une ultime tentative des démons de récupérer l'artéfact que vous leur avez subtilisé. Ouais, on a vu plus inspiré mais en même temps, si la force de frappe d'un titre comme Doom était son scénario hollywoodien, ça se saurait. Il y aura vraisemblablement de nouvelles maps multi, mais pas un mot sur d'éventuels modes de jeu inédits. L'important, c'est qu'ils nous ont promis de remettre le shotgun à double canon. Rien qu'avec cette info, Atomic a retrouvé l'œil vif et le poil brillant. Et ça, ça n'a pas de prix.

Télex

On vous en reparlait dans le hors-série de Noël (message subliminal), sachez que Far Cry se vend désormais à 29,99 euros dans toutes les bonnes crèmeries. Vous hésitez encore ?



SQUARE ENIX

SHARE THE ADVENTURE.
SHARE THE FANTASY.*

"Il n'y a pas de MMORPG plus passionnant à l'heure actuelle."
18/20 JeuxVidéo



FINAL FANTASY® XI
ONLINE

INCLUS LES ADDS-ON Rise of the Zilart ET Chains of Promathia



En deux ans, plus de 500 000 joueurs américains et japonais ont participé à l'histoire de Vana'diel.

Les portes de Vana'diel sont enfin ouvertes aux joueurs européens :
faites partie de cette nouvelle génération qui va découvrir l'un des plus grands MMORPGs.





www.playonline.com

Actuellement Disponible

Distribué par



*UNE AVENTURE PARTAGEE, UN REVE A VIVRE !



Bethesda CONTINUE DE fuir la réalité

Qu'est ce qui les tracasse comme ça ? La réélection de Bush, la faim dans le monde ? En tout cas, ils ne cessent de travailler à un monde meilleur : Tamriel. La nature y est verdoyante, la population accueillante et la civilisation à l'aube d'être dévastée par les démons libérés d'Oblivion. Oups bon, en fait ils veulent une fois de plus révolutionner le RPG avec Elder Scroll IV : Oblivion, un truc de fou hyper beau, hyper immersif, prévu pour 2005. J'en serai presque blasé, tiens. Même les screens là, ça ne me fait rien du touuuuhhh Put... Un instant... O.K. ça va mieux. En plus, les développeurs souhaitent les combats interactifs et intéressants (cette fois). Ils semblent avoir bien réfléchi au concept d'un RPG action, où le succès d'une attaque dépendra de l'adresse du joueur, pendant que les résultats varieront selon la compétence. La volonté de mettre un peu de logique dans le quotidien des PNJ et des guildes me paraît tout aussi louable. Bref, les gars de Bethesda (www.bethsoft.com) suivent carrément la bonne voie. Et nous, on va les suivre, eux. Comme ça, pas de surprises.

QUI ÊTES-VOUS, LÉGIONS OBSCURES ?

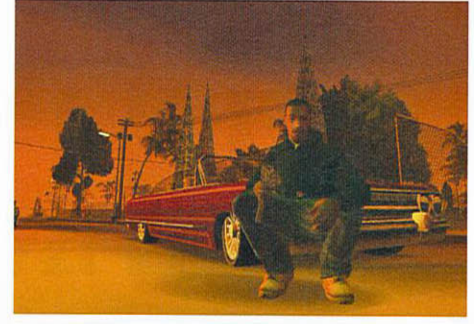


The Dark Legions débarque bientôt sur nos PC ! Ce RTS héroïque-fantaisie de Xing vous donnera le contrôle d'un prince prêt à débouter l'assassin de son père et l'usurpateur de son trône, qui s'avèrent n'être qu'une seule et même personne pour une bête raison pratique. Atari s'excuse du retard dû à des accords de distribution mous du genou et assure que la masse de préventes enregistrées sera vite honorée en janvier 2005, au prix de 30 euros environ. Ben c'est cool ça. Et le jeu ? Quel jeu ? Ah bah, je ne sais pas moi, pas de screenshots reçus, ni d'infos, nulle part. Rien de la part de l'éditeur, pas de site officiel, nada. Personne n'a jamais entendu parler de ce truc. Enfin, ce n'est pas grave, ce sera sûrement très bien, hein ? Ah attendez j'ai trouvé une jaquette de DVD coincée entre mon PC et la poubelle. Allez, c'est cadeau.

Phrase à la con



Mardi 9 novembre 2004 - 12h44
Bishop : « Il n'y a que deux personnes que je dépanne en PC : mon père, ma mère et mon frère. »

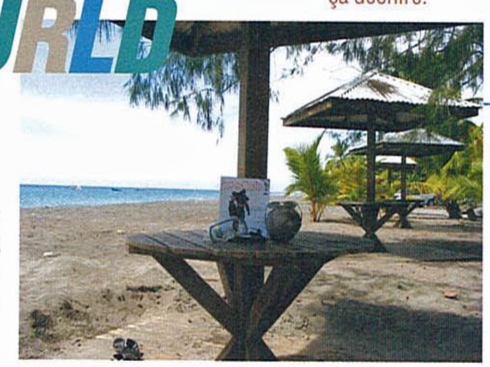


SE FAIRE ATTENDRE, C'EST SE FAIRE DÉSIRER

Deux semaines après sa sortie en grandes pompes, GTA San Andreas se liquidait déjà par millions, ridiculisant même ses prédécesseurs. Il faut dire que le jeu de Rockstar n'est rien d'autres qu'une petite perle de plus dans l'histoire de la célébrissime série. Et ce malgré une réalisation technique complètement à l'ouest, ce qui cadre parfaitement avec un jeu dont la trame se déroule en Californie. La version PC, prévue pour mi-2005, ne sera selon toute vraisemblance qu'un vulgaire portage de plus en provenance de cette machine diabolique qu'est la PS2. Mais ce n'est pas grave : même moche, ça déchire.

AROUND ZE WEURLD

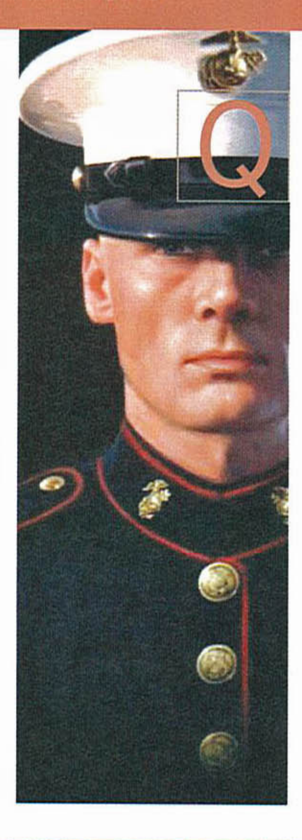
Et ça continue la provoc' facile débordante d'exotisme pour nous narguer pendant qu'on bosse... Ce mois-ci, c'est de Martinique qu'un lecteur malveillant et moqueur nous envoie ses clichés. Bon, je ne voudrais pas dire, mais elle a l'air un peu déserte sa plage. Je ne sous-entends pas qu'il devait s'emmerder, mais ça me ferait presque plaisir. Sinon, la noix de coco à lunettes est très jolie, mais si vous voulez vraiment me rendre heureux, collez-lui un bon gros casque de DJ. Allez, avec un peu de chance, l'hiver aidant, on va commencer à recevoir des photos de vous, grelottant au bord d'un lac gelé. Et ça me fera bien marrer. NON je ne suis pas aigri !



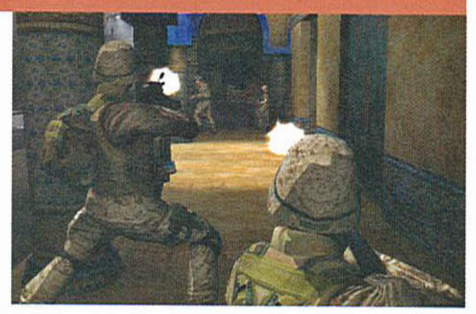


> Genre : Engagez-vous !
> Éditeur : Global Star Software
> Développeur : Destineer Studios/États-Unis
> Sortie prévue : janvier 2005

CLOSE COMBAT FIRST TO FIGHT



Quel vil usurpateur ce Close Combat : First to Fight ! En effet, ce FPS tout à la gloire de l'US Marine Corps n'a aucun rapport avec la prestigieuse série de jeux tactiques WW2 qui lui a prêté son nom. En plus, on a un peu halluciné en voyant les publicités américaines pour ce titre : de beaux éphèbes en uniforme de cérémonie qui brandissent des épées et courent défendre la bannière étoilée au ralenti... à ce niveau-là, c'est plus que de la simple propagande nationaliste, ça glisse vers la pornographie. Quoi qu'il en soit, le jeu en lui-même raconte les exploits d'une équipe de quatre Marines qui affrontent des tas d'affreux dans les ruines de Beyrouth. Tout comme Full Spectrum Warrior, CC:FtF est l'adaptation pour Xbox et PC d'un outil d'entraînement militaire, sauf que là tout est en vue à la première personne et il faut manier le flingue soi-même. On nous promet des coéquipiers intelligents aux actions coordonnées et « une simulation très réaliste de la psychologie des combattants »... Concrètement je ne sais pas trop ce que ça veut dire mais j'espère que pour une fois nos idiots de collègues ont compris qu'ils doivent se cacher quand une grenade tombe sur leur casquette. Si graphiquement ce



n'est pas vilain, on s'inquiète quand même pour la taille des niveaux : d'après ce qu'on a vu, ça semble vraiment étroit et limité. Un peu comme l'esprit d'un Marine.

Atomic



Histoires naturelles



La nature ne cessera jamais de nous émerveiller. Observons une boîte de développement commune, Revoltage par exemple, lorsque l'heure de la reproduction approche. Regardez comme ces développeurs Polonais proclament haut et fort que Soul Quest sera un excellent RPG stratégie, avec des centaines de PNJ, de la magie, des villes à gérer, des cartes tactiques et une tonne de matos à collectionner. C'est la parade de séduction destinée à attirer un éditeur qui pourra féconder le produit. Admirez notamment la façon dont le site officiel, www.revoltage.pl, se pare de screenshots. Les deux atouts à noter sont de jolis graphismes et un genre de jeu peu fréquent en ce moment. La concurrence type Heroes of Might and Magic ayant déjà passé sa période de rut, le terrain reste libre. La saison des amours varie en longueur selon la fertilité des deux parties, mais nous ne manquerons pas de vous informer d'un éventuel heureux événement.

Langue de pute

La médisance du mois nous vient de chez Microsoft. Et pas de n'importe qui : ce sont carrément de grands pontes de la divison Xbox qui s'en sont donnés à cœur joie au sujet de la PSP de Sony. Selon eux, guerroyer avec Nintendo et sa DS sur le terrain des consoles portables équivaut en gros à développer un système d'exploitation pour le mettre en compétition avec Windows. Autant dire se faire bouffer tout cru comme un misérable sushi. Ceci dit, espérer détrôner la PS3 avec une Xbox 2, ça ne revient pas un peu au même ?



Il ira loin ce petit

Il faut faire gaffe quand on promet quelque chose à un gosse. Ce n'est pas cette maman chinoise qui me contredira. Pour motiver son fils de onze ans à réussir ses examens pour qu'il devienne peut-être un jour un avocat blindé de thunes, elle n'avait pas hésité à lui promettre un PC tout neuf en échange de bons résultats à l'école. Contre toute attente, le môme a fait des étincelles et s'est retrouvé face à une génitrice incapable d'allonger de quoi payer la bécane tant espérée. Sans se laisser démonter, le môme est allé frapper à la porte de monsieur le juge brandissant la menace d'un procès retentissant. Finalement, tout s'est bien terminé et les deux parties se sont quittées sur un accord à l'amiable. Au moins, voilà une mère qui doit être rassurée sur l'avenir professionnel de son fiston.

Télex

L'agent 47 ressort la corde à piano pour le plus grand plaisir des mélomanes de l'étranglement. Sa nouvelle aventure s'appellera Hitman Blood Money et devrait nous arriver au printemps 2005.

TOUT ÇA ? FALLAIT PAS, C'EST TROP !

Hell Forces

Pathologic

Terrorist Takedown

Un peu comme on envoie sa lettre au père Noël, l'éditeur MC2 nous a envoyé leur liste de jeux qui devraient sortir d'ici la mi-2005. On y trouve dans l'ordre : Hellforces, un Doom-like bourrin dont j'ai déjà pu voir des screenshots autrement plus jolis et prometteurs que les bouses basses résolutions jointes à l'annonce. Oil Tycoon 2, la suite d'un jeu de gestion de pétrole sorti en 2001 et resté inconnu. Pathologic, un FPS aussi sordide dans son ambiance que dans la qualité de ses graphismes actuels (ce n'est pas terminé, ça peut tout à fait s'améliorer. Noël, paix sur terre et les hommes, tout ça…) Terrorist Takedown, encore un FPS, qui nous permet de jouer les Ricains qui tuent plein de terroristes arabes, youpi tralala, quelle joie. Et enfin, War times, un RTS Seconde Guerre mondiale bêta-testé dans le n°159. Voilà ! Eh bien, je suis curieux de voir ce que va donner Hellforces, moi. Oui, c'est tout.



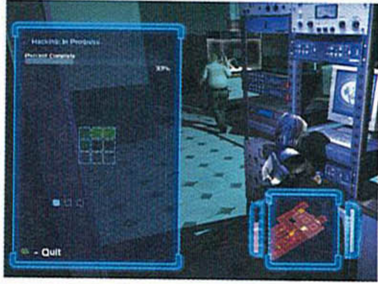
Chérie, ça va couper

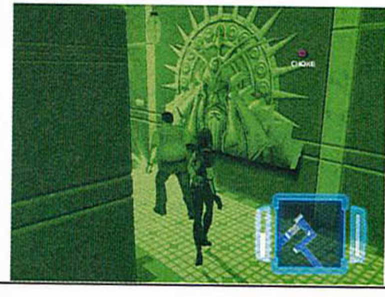


L'homme moyen passe beaucoup trop de temps à abrutir son petit cerveau devant un écran. Partant de ce constat simple mais terriblement efficace, un inventeur du nom de Mitch Altman a mis au point une télécommande universelle destinée à éteindre n'importe quel modèle de téléviseur. D'après lui, TV-B-Gone, de son petit nom, n'est pas du tout destinée à emmerder le monde. Non non, le but serait plutôt de libérer tous les asservis au joug du petit écran. Mais bien sûr, on y croit. Ça va surtout permettre de se faire un maximum de pognon en fourguant cette idiotie à tous les chieurs de la planète. Bon, ça vaut combien ce petit truc-là… Mmmmhhh… 15 dollars ? Vous m'en mettrez une caisse.

MégAmix

Le mois de mars 2005 risque d'être un poil chargé pour les gens de Hip Interactive avec pas moins de trois titres sur le feu, prêts à envahir les rayons à cette période. On a déjà eu l'occasion d'en voir quelques images qui bougent et comme on est sympas, on vous en parle. On passera rapidement sur CT Special Forces, jeu d'action avec des morceaux de terroristes dedans, pas encore assez avancé pour se faire une idée concrète du potentiel. On esquivera également Pariah, dont on vous a déjà rabâché les oreilles à notre retour de l'E3 et pour lequel on n'a rien de vraiment neuf à vous dire. Reste Stolen… Un titre d'action/infiltration à la troisième personne qui mettra en scène une voleuse aux formes généreuses, sorte de croisement entre Alias et Lara Croft. Il y a un tout petit peu de Splinter Cell, beaucoup de Metal Gear Solid et un soupçon de Prince of Persia. Ah, il y a aussi un indicateur de furtivité à la Thief. Il ne lui manque plus qu'une option pour gérer sa garde-robe comme dans les Sims et ce titre ratissera aussi large que possible.





MONSIEUR MONKO MONKO, VÉRITABLE GUÉRISSEUR 100%, VOUS RESTITUE LA CHANCE AU JEU ET GUÉRIT DE LA LOOSE

GNN..

Mieux que le Loto

Lors d'une vente aux enchères, un ressortissant chinois a claqué quelques 180 000 euros pour choper le 133-3333-3333 comme numéro de portable. Il faut dire que là-bas, le 3 dispose de la même aura qu'une patte de lapin chez nous. On comprend mieux la motivation. Pas de bol, aux dernières nouvelles, le numéro était totalement injoignable. On murmure que dans un geste commun, des millions de marabouts de par le monde auraient simultanément décroché leur combiné pour former le numéro magique.



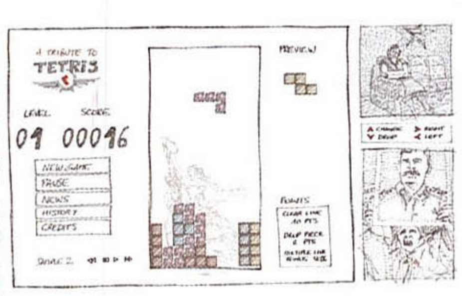
Faites comme s'il n'était jamais sorti

Quelque mois après le semi-catastrophique Söldner, Big Ben et JoWood nous proposent une version « plus-plus » de leur titre, sobrement baptisée Söldner Reloaded, en hommage sans doute à Keanu Reeves. Nouveaux véhicules, nouvelles armes, possibilité de « modder » le jeu pour le plus grand plaisir de la communauté et incluant bien entendu les quatre patchs officiels déjà sortis. Tout ça ressemble à s'y méprendre à un mea culpa déguisé, pour qu'on oublie rapidement qu'ils avaient un peu omis de finir leur jeu avant de le sortir la dernière fois. Allez, moi je garde espoir : dans une dizaine d'années, ils auront sans doute un truc qui tient la route. Peut-être même que ça s'appellera Söldner Revolutions…

Un jeu pour les GRANDES PERSONNES

Nouveau coup dur pour Valve ! Le PEGI (Pan European Games Information), l'organisme chargé d'attribuer l'âge minimum requis pour chaque nouveau jeu qui sort, vient d'attribuer un bon gros « R » à Half-Life 2. Ce qui signifie que le titre ne pourra pas être vendu aux mineurs dans un grand nombre de pays européens, dont la France. Une info qui crée un peu la surprise quand on sait que les FPS « classiques » reçoivent en général une interdiction au moins de 16 ans. Qui sait, il y a peut-être de la fesse dans les nouvelles aventures de Gordon Freeman ? Eh oh, et pourquoi pas le cast de Larry au grand complet tant qu'on y est ?

Le jeu GRATOS du mois



Bon, ce n'est pas vraiment une nouveauté en terme de gameplay, mais la démarche artistique derrière cette remise à niveau du roi Tetris vaut la peine d'être mentionnée. Le principe est donc toujours le même : on se laisse hypnotiser en tentant d'empiler ses petites briques jusqu'à réduire sa productivité à un seuil proche de zéro. Sauf qu'ici, on le fait avec classe, grâce à un design plutôt « arty » comme on aime. Ça se passe sur www.a-tribute-to-tetris.com et vu qu'en plus, c'est réalisé par un lecteur de Joy, belge de surcroît, on ne va pas se priver d'en faire la pub.

L'appel du jackpot

« Vous allez voir, qu'ils disaient, les brevets, c'est de la balle. » Pour un journaliste, peut-être. Ça fait de la matière pour ses news. Mais dans les faits, il faut bien reconnaître que depuis leur mise en application dans le monde de l'informatique, ça fait un tout petit peu désordre. La dernière blague d'avocats en date nous vient du cabinet américain McKool Smith qui annonce, avec un aplomb suspect, avoir intenté des poursuites judiciaires contre une douzaine de gros ténors du monde du jeu vidéo. Presque tous, donc. Motif ? Ils violeraient un brevet datant de 1988 qui mentionne une technique pour afficher des images en 3D sur un écran d'ordinateur. Rien que ça, tiens. Allez, si quelqu'un a pensé à breveter la « transposition de la Deuxième Guerre mondiale dans un jeu vidéo », c'est le moment de sortir les preuves.



FAHRENHEIT 9/11 RÉCOMPENSÉ !

Année de gloire pour George W. Bush. Non seulement il rempile pour quatre années à la tête de son pays, mais il vient aussi d'être élu « meilleur grand méchant du cinéma 2004 » par un jury de cinéphiles anglais. Kerry n'était même pas nominé. Loser.

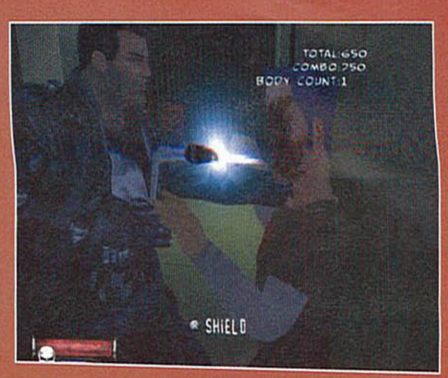
TÉLEX

ID Software prépare une conversion de son simulateur de frousse, Doom 3, sur Mac. C'est prévu pour février 2005. Arrête de sourire bêtement, Caf : ça tournera pas sur ton powerbook (ndCaf : chiche).

OH OUI, punis-moi !

Avec le bon gros film qui sort sur le Punisher, il fallait s'attendre à une bonne grosse licence pour un bon gros jeu d'action multiplateformes. C'est THQ qui l'a gobé et nous présente donc The Punisher, jeu d'action à la troisième personne fidèle aux élans bourrins de l'original, dans lequel Frank Castle se venge. Mais de quoi au fait ? Ah oui, selon le comics, sa femme et son gosse ont été butés par la mafia. Oui bon, dans le genre antihéros armé et sans limite, Max Payne nous convenait déjà très bien, non ? Surtout que les screenshots soulèvent une fois de plus « la » question : à quand la nouvelle génération de consoles ? Si possible des bécanes qui tirent la production sur nos PC vers le haut et plus vers le bas, à coup de conversion minimaliste dans un sens ou de restrictions techniques dans l'autre. Enfin, qui sait, ce ne sont que quelques images. Avec un gameplay varié, du rythme, du fun... Un bon défouloir de plus, pourquoi pas ? Un peu d'optimisme quoi, ça va pas vous tuer.





Bienvenue DANS UN MONDE DE MUTANTS

Un responsable du département hardware de Microsoft vient d'admettre, un peu confus, que finalement les claviers de la gamme Natural Keyboard n'étaient en fait pas si naturels que ça. Du coup, hop, rayés du catalogue. Tous ceux qui se sont explosés les poignets en tentant de rédiger un texte sur ces choses étranges arboreront un sourire jusqu'aux oreilles. Non mais c'est vrai, on se demande comment ils ont fait pour ne pas s'en apercevoir plus tôt. Mauvaise foi éhontée ? Baratin marketing ? Moi je les soupçonne de préparer le lancement de nouveaux claviers estampillés « Natural » qui demanderont sans doute un cerveau et des bras de mutant pour être utilisés. Si Microsoft se lance un jour dans l'industrie auto, va falloir la greffer vite cette troisième jambe.



THE BLACK MIRROR

&

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

2 grands jeux à découvrir. Des dizaines d'heures d'aventure !



The Black Mirror

«Un véritable conte lugubre ! »

Justadventure.com

Voyage au Centre de la Terre

«La découverte de ce monde souterrain est un vrai plaisir»

Jeuxvideo.com

Retrouvez dans un coffret collector les deux références du jeu d'aventure : **Voyage au Centre de la Terre**, une épopée librement inspirée de l'oeuvre de Jules Verne et **The Black Mirror**, une enquête fantastique dans de superbes décors gothiques !





www.pegi.info









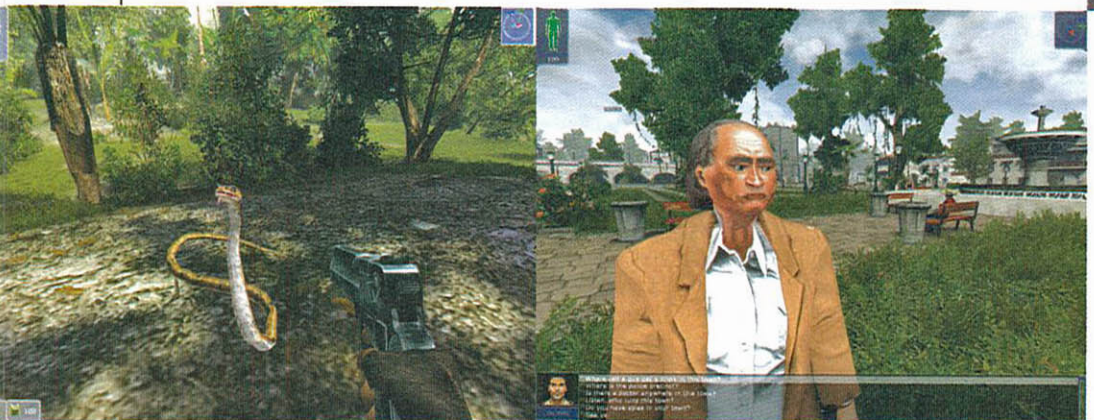


www.microapp.com/jeux Réf. : 4632



Oh un hélicoptère. Oh un lance-missiles. Pas de doute, la chasse est ouverte.

La jungle est peuplée d'une flore sympathique et d'une faune plus ou moins nuisible.



- Genre : Varié
- Éditeur : Atari
- Développeur : Deep Shadows/Russie
- Sortie prévue : Printemps 2005

BOILING POINT : ROAD TO HELL



La météo influe sur un tas de trucs, comme la visibilité.



On se sent un peu désemparé quand on doit expliquer Boiling Point. Je me rappelle la tête de Caf' lorsque j'ai tenté de lui décrire le jeu : « Ouais, ça a l'air trop bien, tu vois, un mélange entre la liberté de GTA (pour les missions), celle de Far Cry pour les déplacements et le côté RPG de Deus Ex, le tout agrémenté de concepts qu'on a pu voir dans Fable ou Jagged Alliance ». Oh j'imagine votre expression étonnée devant ce remix étrange, il m'a fait la même. Cependant, au lieu d'avoir commis le monstre de Frankenstein qu'on pourrait craindre, Deep Shadows semble plutôt sur le point d'enfanter un joli concept vidéoludique tout rose (qui aura les yeux de sa maman). Vous incarnerez Saul Myers, un vétéran de l'armée. Accessoirement, l'homme est un alcoolique qui passe ses journées à siroter un whisky de seconde zone en matant la Star Ac' à la télé (la déchéance totale). Sa fille Lisa, journaliste militante (un peu comme nous à Joy), semble avoir disparu lors d'un reportage en Colombie. Plutôt que de s'asseoir sur le destin de sa gamine en maugréant : « Je l'avais prévenue. Je l'ai toujours su que cette écervelée finirait par s'attirer des ennuis », il décide de partir à sa rescousse. Prenant à peine le temps de ramasser quelques dollars, son passeport et une kalachnikov négligemment posée dans le bureau, le voilà déjà dans un avion « Pablo Escobar Airlines ».



La gestion de l'inventaire fait penser à celle de Jagged Alliance.

Liberté surveillée

Une fois arrivé dans la capitale colombienne, vous faites ce que vous voulez. 600 km² de liberté, sans chargement. La jungle vous attire ? Il suffit de sortir de la ville pour s'y promener. Profitez-en pour ramener des peaux d'animaux ou des fruits, vous pouvez les revendre à l'occasion. Vous préférez faire chauffeur de bus pour gagner de l'argent et vous payer la voiture de vos rêves ? Pas de soucis, c'est possible. Bon, évidemment, ce n'est qu'une petite partie des à-côtés de la quête principale, à savoir retrouver votre fille. En vrac, parce qu'il ne me reste plus beaucoup de place pour développer : plein de véhicules différents, des armes variées et personnalisables, des factions avec qui s'allier ou se fâcher, une évolution du personnage en fonction de ses actions, dépendance aux drogues, localisation des dommages, cycle jour/nuit, météo, économie locale, quêtes secondaires, des gadgets, des PNJ par dizaines, les graphismes sympas, etc. Bon, vous l'avez sûrement compris, Boiling Point a de bonnes chances d'être un jeu énorme, avec des possibilités absolument incroyables. Pour l'instant, les développeurs russes semblent sur la bonne voie pour ne pas se vautrer dans l'équilibrage de cette liberté d'action inégalée. D'ailleurs, ils ont (provisoirement) abandonné l'idée d'un mode multi pour se consacrer exclusivement à la campagne solo. Et pour une fois, ça me ferait presque plaisir d'apprendre ça.

Bishop



Mieux que le facteur

Google continue sur sa lancée de conquête du monde et ouvrira bientôt son service Gmail aux logiciels de messagerie classiques via le protocole POP3. Récapitulons : un excellent service mail, rapide et pratique, un espace de stockage de 1 Go et maintenant la possibilité d'y accéder via un client de type Outlook ou Thunderbird… Où est la faille ? C'est simple, on paume l'excellent moteur de recherche intégré à Gmail. On aurait pu en rire et trouver ça super pourri si la société américaine n'avait sorti il y a quelque temps son Google Desktop Search, justement capable de fouiller dans les mails stockés sur un ordi. Quand on vous dit qu'ils ont tout prévu. C'est presque énervant.

Un lecteur en moins

C'est Noël ! Sentez-vous cette bonne petite odeur de sapin ? Vous n'êtes pas le seul. On savait que Nullsoft, développeur de Winamp, agonisait, mais voilà que la nouvelle s'abat comme une lame sur la nuque d'un condamné : le développement prend fin. Le départ de Justin Frankel, auteur du célébrissime programme, a bien sûr largement contribué à précipiter les choses au fond du trou. Propriété d'AOL, Winamp ne subissait plus aucune évolution depuis la fugue de son papa. Histoire d'abréger ses souffrances, les derniers membres de la team originelle viennent de plier bagage à leur tour. Comme quoi, bosser pour AOL, ça ne doit pas être rigolo tous les jours. Nullsoft n'étant plus que l'ombre du cadavre de lui-même, seule une équipe chargée de mises à jour mineures restera en place. Aussi navrante soit cette nouvelle, elle a le mérite de nous rappeler une vérité immuable : il ne faut pas donner de confiture aux cochons.

Ça finit par un "3"

Microsoft espérait liquider pour 100 millions de dollars de Halo 2 sur les premiers jours de sortie. Bilan : 2,4 millions d'exemplaires écoulés et 120 millions de dollars générés en seulement 24 heures. C'est encore plus fort que GTA San Andreas sur la console concurrente. Avec des ventes pareilles, on se demande vraiment quel sera le prochain jeu de Bungie sur la future Xbox 2. Oh oui, tout cela est bien mystérieux.

Passe-moi l'Ancel

KING KONG

Michel Ancel, ça vous dit quelque chose ? Non ? Vraiment ? Et si je vous dis la série Rayman ou encore Beyond Good & Evil ? Ah vous voyez que vous savez qui est ce monsieur. Ce gros cachottier avait complètement oublié de nous parler de ses futurs projets. Voilà qui est réparé par l'annonce du jeu basé sur le prochain film de Peter Jackson : King Kong. Le développeur se voit ainsi confier la lourde tâche d'adapter en jeu les aventures du gros singe psychopathe. L'air de rien, Ubi Soft et Ancel se sont quand même payé le luxe de chopper la licence avant que le géant Electronic Arts ne mette ses grosses pattes poilues dessus. Et pour bien moins cher, une histoire de talent plus développé chez l'un que chez l'autre d'après Ubi. On ne demande qu'à les croire. Sortie du jeu vers fin 2005, en même temps que le long métrage. Quant au contenu, il se voit affublé d'un gros sceau confidentiel défense. A priori, avec une telle pointure, on ne devrait pas se retrouver avec un remake raté de Rampage.

0899 70 2001

0901 901 999 www.persomobiles.fr 81122 3617 PERSOMOBILES

PHOTOS et LOGOS !


















ANIMATIONS

Si une image a [film], elle est animée !

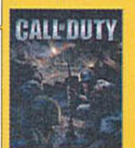
Compatible: COULEUR **Alcatel** 535 735 **Motorola** C350 T720 **Nokia** 3100 **Sagem** myX-2 myX-5 myX-6 **Samsung** P100 P400 S100 S300 S500 T200 T400 V200 X400 **SonyEricsson** T300 T302 T310 T312 T610 T618... N&B **Nokia** 3330 3360 3410 3510 5210 5510...

NOUVEAU! TÉLÉCHARGEZ VOS JEUX MOBILES !

Call of duty *Arcade* 44001
Contrôlez une unité de 3 soldats pendant la 2è Guerre Mondiale!
L'avis d'astuces®: ★★★★ L'esprit du jeu -qui cartonne sur PC et consoles- est restitué à merveille, la gestion des 3 soldats un pur régal et les missions variées. Conseil: prenez le sniper, c'est le plus vicieux!
Call of Duty™ © 2004 Activision, Inc. Activision is a registered trademark and Call of Duty is a trademark of Activision, Inc. All rights reserved.



The italian job *Arcade* 44004
Volez les lingots d'or malgré les embouteillages monstres dans L.A.!
L'avis d'astuces®: ★★★ Pour voler des lingots d'or, vous vous retrouvez à bord d'une Mini mobile. On aime particulièrement le rythme rapide du jeu!



True crime: streets of LA *Arcade* 44002
Le fameux Nick Kang combat de nouveau le crime dans les rues de L.A. !
L'avis d'astuces®: ★★★★ True crime est un excellent jeu d'action qui utilise à merveille les capacités de votre mobile. N'oublions pas le programme: de la baston, des gunfights et des course-poursuites à gogo servis par un gameplay réglé au millimètre près.
True Crime®: Streets of LA™ © 2004 Activision, Inc. Activision and True Crime are registered trademarks and Streets of LA is a trademark of Activision, Inc. All rights reserved.



Vampire: bloodline *Arcade* 44003
Contrôlez une héroïne sexy dans le monde maléfique de Dracula!
L'avis d'astuces®: ★★★★ Eve -une jolie dame- versus Dracula... On n'allait pas rater ça! Ce jeu de plates-formes qui rappelle immanquablement le génial Castlevania est certes simple, mais doté d'un gameplay excellent. Sans oublier l'arme d'Eve, redoutable: elle suce le sang des ennemis.On adorrre!



TÉLÉCHARGEZ AVEC PERSOMOBILES

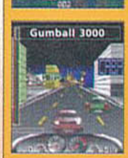
COMMENT LIRE LES DÉTAILS D'UN JEU?
Call of Duty est le nom du jeu, *Arcade* le type du jeu et **44001** la référence du jeu. Notre partenaire **astuces®**, référence des astuces, solutions et tests de jeux vidéo depuis 10 ans a testé pour vous les jeux et donne son avis, de ★ à ★★★★ !
Call of duty *Arcade* ABCDEFGHI 44001
L'avis d'astuces®: ★★★★ Test d'astuces®...



COMMENT TÉLÉCHARGER, NOUVEAUX JEUX
Pour télécharger, appelez le ***0899 70 2001***, au sommaire choisissez "vous connaissez la référence". Pour la liste complète de nos jeux et les nouveautés, choisissez "Tous les jeux".

COMPATIBILITÉ
Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java des marques **Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Siemens, Sharp, SonyEricsson**. Pour vérifier la compatibilité avant de télécharger, envoyez **COMPAT+Réf du jeu** au **51111**. Exemple: envoyez COMPAT 44001 au 51111. 0,20€+SMS. Les tests et textes sont © Astuces® et Persomobiles®.

SMS+ 51111


Black Jack *Casino* 44005

Chip's challenge *Classique* 44006
Ramassez les processeurs pour avancer au niveau suivant. Très accrocheur!

Ducati extreme *Arcade* 44007
Fans de moto, ce jeu est fait pour vous! Beau et simple à manier.



Gumball Rally 3000 *Arcade* 44008
Au programme, vitesse et dérapages incontrôlés. Et attention à la police!

IHRA Drag racing *Arcade* 44009
Pilotez les dragsters les plus puissants pour des compétitions endiablées!



Impossible mission *Arcade* 44010

Machine à sous *Casino* 44011

MB Game pack *Classique* 44012
Backgammon, dames et dominos en un seul téléchargement!



Mobile bowling *Classique* 44013
Un bowling classique. Intéressant: jouez alternativement à 2 sur le même mobile!

Mobile force *Classique* 44014

Popeye kart racing *Arcade* 44015
Quelle nostalgie que de retrouver Popeye dans un clone excellent et fun de Mario kart!



Puissance 4 *Classique* 44016
Le vrai Puissance 4, contre l'ordinateur ou à 2!



Quick draw Video poker *Casino* 44017
Le vidéo poker sur mobile. Interface intuitive.

Raygun McQuaid Critical mass *Arcade* 44018

Roulette *Casino* 44019

Star Trek Nemesis *Arcade* 44020

Top gun: air combat *Arcade* 44021



COMMENT PERSONNALISER ?

1 Notez la référence. (exemple: 55818)
2 Passez votre commande, au choix:
• Par **TÉLÉPHONE** au ***0899 70 2001.*** Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la référence"
• Par **MINITEL** sur le ***3617 PERSOMOBILES***
• Par **SMS** au ***81122***. Envoyez simplement la référence au 81122 (2 SMS seulement). Exemple: **54957** au ***81122*** pour "Hey oh".
3 Votre mobile reçoit l'image ou la sonnerie quelques secondes plus tard.

COMPATIBILITÉ
Votre mobile affiche des images animées, de la couleur? Il est polyphonique, hifi? Nous savons le faire pour les marques **Alcatel, LG, Mitsubishi, Motorola, Nec, Nokia, Panasonic, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, Sharp, SonyEricsson, Trium, Toshiba...**
Incompatibilité? Nous vous **remboursons***!

SMS+ 81122



IMAGE PARFAITE !

Les photos et images couleur sont adaptées à la taille exacte de l'écran de votre mobile: pas de marge autour!
De plus, elles sont automatiquement téléchargées dans la meilleure qualité disponible pour votre mobile.



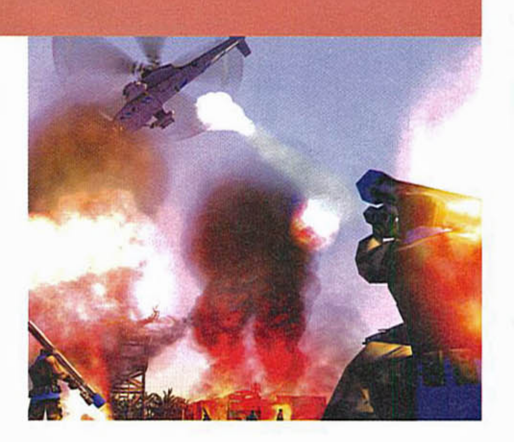
>Genre : C&C en 3D
>Éditeur : Atari
>Développeur : Eugen Systems/France
>Sortie prévue : Avril 2005

ACT OF WAR DIRECT ACTION



Il y a des matins, on se réveille et on a envie de faire exploser la Maison Blanche. Ouais, bon, je sais, tous les matins en fait. Merci donc au jeu Act of War : Direct Action de nous en donner la possibilité virtuelle ! En effet, l'un des côtés amusants de ce Command & Conquer-like sera la possibilité de jouer dans plusieurs villes modernes fidèlement reproduites et d'en remodeler brutalement la géographie, un peu comme dans Sim City mais avec plus d'artillerie lourde. Le moteur 3D est très impressionnant, avec un niveau de détail qui atteint celui de FPS d'il y a à peine quelques années, sauf que là il y a des dizaines de tanks et d'hélicoptères et on passe son temps à raser des immeubles. Concocté par l'écrivain militariste Dale Brown, le scénario de ce STR quasi contemporain oppose les gentilles forces spéciales américaines aux méchants terroristes… Duh, comme c'est original. Sauf que mais si ! Parce que les attentats sont en fait commandités par un gigantesque consortium pétrolier international, des gens très riches avec beaucoup trop de temps libre qui s'amusent à faire peur aux gens juste pour augmenter le prix du baril d'or noir. Développé par un petit studio français et soutenu par des séquences vidéo de grande qualité qui habillent le jeu façon CNN un 11 septembre, ce titre m'a fait vraiment bonne impression : arsenal très détaillé, gestion des prisonniers de guerre et des évacuations médicales, frappes nucléaires tactiques... On en reparlera plus en détail dès que possible.





Atomic

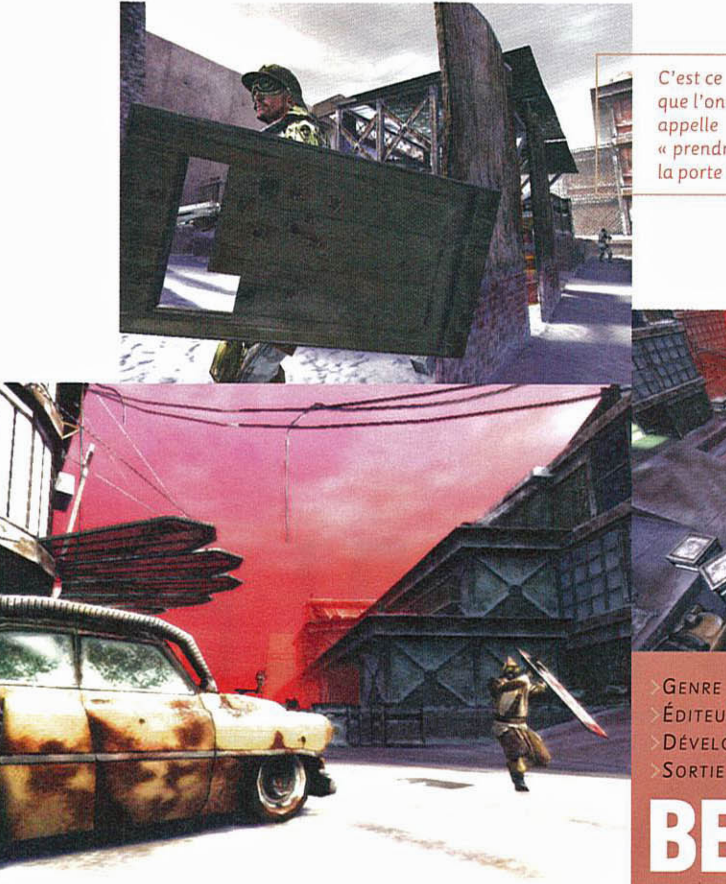
L'amour pour les fichés, fichés pour mieux s'aimer !

« Salut beauté, vous savez que j'ai tourné dans un film avec Robert de Niro ?
- Oui. Vous étiez figurant pendant 0,56 seconde et vous finissez écrasé par une piñata géante.
- Euh je… J'ai… Excusez-moi j'ai un casting. »

Eh oui, fini la drague facile dans les rues branchées d'Hollywood. Les stars qui cherchent l'âme sœur savent maintenant à quel calibre ils ont affaire. Et qui est le dénonciateur ? IMDB ! The Internet Movie DataBase, qui recense un nombre incalculable de personnes ayant participé de près ou de loin à un film, téléfilm, voire même une tele-novella brésilienne. Jouez une voix dans un jeu vidéo et vous avez toutes les chances de vous retrouver listé ! Ne serait-ce qu'une fois… D'accord, n'importe qui reconnaît Johnny Depp, mais ça peut être utile pour situer le parcours d'une jolie starlette : ancienne actrice X ou étoile montante ? Alors, chers lecteurs/acteurs, n'oubliez pas de bien cliquer sur www.imdb.com/name/nm0000184 lors de votre prochaine escale à Los Angeles. Ça vous évitera de sortir avec des losers.

Télex

Non content de se faire un petit peu attendre, Sam Fisher joue aussi les allumeuses. Pour preuve, ces quelques screenshots qu'il nous envoie, comme autant de cartes postales pour nous narguer. Salaud.



C'est ce que l'on appelle « prendre la porte ».

Les graphistes ont réussi à composer une ambiance originale malgré un moteur 3D tout juste correct.

Le design des objets renforce le rendu bien crade du jeu.

> Genre : Petit FPS pour passionnés
> Éditeur : Focus Home Interactive
> Développeur : Kylotonn/France
> Sortie prévue : Juin 2005

BET ON SOLDIER



Avant chaque mission, vous aurez un aperçu des ennemis sur lesquels il est possible de parier.



Brûlez vos livres d'Histoire, la Grande Guerre dure depuis quatre-vingts ans et elle est loin d'être terminée ! De toute façon, la lecture ça n'a jamais été votre tasse de thé. Miser sur la tête des héros adverses et les éviscérer devant les caméras du monde entier, c'est ça votre truc ! Contrairement à ce que vous pourriez penser, Bet on Soldier n'a rien d'un clone d'Unreal Tournament. Le jeu se focalise en premier lieu sur une campagne solo scénarisée (enfin, pas trop tout de même) se déroulant au milieu des champs de batailles européens, sur les territoires enneigés de l'Alaska ou sous le soleil de plomb de Cuba. Pour réussir votre carrière de tueur télégénique, vous devrez avant tout amasser de l'argent. Chaque ennemi abattu viendra incrémenter immédiatement votre compte bancaire. Votre cagnotte vous permettra ensuite de louer armes et armures avant chaque niveau et de les recharger sur le terrain par l'intermédiaire des bornes disséminées à chaque coin de rue. Toute la difficulté consiste donc à gérer efficacement votre inventaire, histoire de ne pas vous retrouver à poil pour les prochains combats. Simple mais efficace.

Les jeux sont faits

En plus de la chair à canon qui ne rapporte pas des masses, il vous faudra trouver du plus gros gibier si vous voulez toucher le jackpot. Avant de vous lancer, vous devez donc déterminer parmi les stars adverses celles que vous désirez affronter et la somme que vous pariez sur chacune d'elles. Lorsque vient le moment d'affronter l'un de ces boss, la mission s'interrompt et c'est un duel à mort qui débute. Plus vite vous gagnez, plus grosse est la récompense. Chaque ennemi possède ses points forts et ses faiblesses : sur la version que j'ai essayée, j'ai dû détruire l'armure énergétique d'un fou de la gâchette avant de répandre sa cervelle sur le sol, j'ai truffé de plomb les pattes d'un pseudo ninja qui courait un peu trop vite et j'ai éventré un pleutre caché derrière un bouclier pendant qu'il rechargeait. Ce sont en tout quarante boss qui viendront entrecouper les niveaux de la campagne solo. Histoire de diversifier encore le gameplay, vous pourrez recruter des mercenaires, piloter des exosquelettes de cinq mètres de haut et manipuler une tonne d'armes dont un lance-grenades hallucinogènes, un fusil à pompe à six canons ou un bouclier dont la meurtrière permet de tirer tout en restant à couvert. Les développeurs français de Kylotonn misent sur l'originalité du titre pour conquérir un public d'hardcore gamers qui sauront pardonner une réalisation technique un peu à la traîne en contrepartie d'un gameplay innovant. Seront-ils aussi doués que le héros de leur jeu pour réussir leur pari ? La réponse en juin 2005.

Dr. Loser





La drague POUR LES NULS

Chic, encore une étude qui va nous sauver la vie ! Des scientifiques anglais ont tenté de savoir ce que nos amies les femmes pouvaient bien trouver d'irrésistible chez nous, les mâles. Ils ont donc observé le comportement d'individus lambda dans quelques bars et autres discothèques de plage, en utilisant les techniques d'analyse des rituels amoureux chez les primates. Rigolez pas, grâce à cette savante observation, on sait maintenant qu'il est préférable d'être expansif dans ses mouvements, de paraître sûr de soi et de mater les femelles avec l'air de celui qui sait où il va. En gros, cette étude nous apprend deux choses essentielles : il faut être un gros lourd pour plaire et les femmes qui prétendent préférer les romantiques transis se foutent de nous depuis des décennies.

Allez AU DIABLE

Le revers de la médaille avec la liberté de culte, c'est qu'on se retrouve vite avec des adeptes de trucs étranges et complètement frappadingues. La Royal Navy vient de l'apprendre à ses dépens en autorisant un de ses marins à pratiquer librement sa religion à bord du bâtiment de guerre sur lequel il est affecté. Petit détail : le monsieur est sataniste. Ah oui, tout de suite, ça calme. Et il ne compte pas en rester là, puisqu'il a bien l'intention d'étendre cette liberté à toute l'institution militaire anglaise. Histoire que ses petits camarades puissent aussi psalmodier le grand Cthulhu sans risque de représailles. La bonne nouvelle, c'est que pendant qu'ils s'amusent à égorger des poulets, ils ne massacrent pas de civils. Pas encore.

Télex

Pour ceux qui n'ont peur de rien, Making of Doom 3 est un livre officiel, rempli d'artworks et d'infos sur la création du jeu. Prix aux alentours de 17 euros, sans la lampe torche.

PARTIR UN JOUR !



Quand le navire coule, il n'y a pas que les rats qui se barrent à la nage. Prenez Warren Spector, par exemple. Ce monument vivant du jeu vidéo vient en effet d'annoncer officiellement qu'il lâchait Ion Storm Austin. Pourquoi ? On n'en sait absolument rien, mais après la fuite d'Harvey Smith et le dégazage frénétique de vingt-cinq employés, on peut commencer à se demander s'il reste autre chose que des plantes d'intérieur chez le développeur texan. Bon, au final, ce n'est pas très grave puisque Mr Spector ne fera même pas un détour par la case chômage. On murmure qu'il irait directement grossir les rangs de Midway, où il retrouverait de vieux potes comme John Romero ou Tom Hall, deux gros poids lourds de l'époque Doom. En plus de ça, il devrait a priori garder son poste de consultant chez Crystal Dynamics, où l'on tente de ressusciter (une dernière fois ?) la belle Lara Croft de ses cendres. Un nouveau Tomb Raider, ça vous fait peur ? Bah, dites-vous que ça pourrait être pire : imaginez qu'il se mette à bosser avec Romero sur une suite de Daikatana.

Baygon Cola

Pour tuer les vilaines bestioles qui menacent leurs récoltes de coton, les habitants du sud-est de l'Inde ont choisi de pulvériser un pesticide mélangé à du Coca. Ou du Pepsi, selon les religions. Il paraît que c'est vachement moins cher et plus efficace que le produit pur. De plus, le sucre attire les fourmis, qui bouffent les larves et tuent la catastrophe dans l'œuf. Double effet kiss cool. Les corporations qui produisent les boissons en question réfutent bien entendu les bases scientifiques d'un tel phénomène. Il est vrai qu'après le coca pour décaper les vieux métaux rouillés, ça commence à faire beaucoup. Le jour où ils s'en serviront pour stériliser les loutres, promis, j'arrête.



Le renouveau du multi-joueur en équipe

SAVAGE™

The Battle for Newerth

Le premier RTSS*,
mélange de FPS et de STR.



32 joueurs contre 32 joueurs :
2 stratèges (STR) et
62 guerriers (FPS).

- Jeu online sans abonnement -

« *Savage est tout simplement jouissif* » Joystick 2004
Nominé « *Meilleur nouveau concept* » E3 2003



Jusqu'à 64 joueurs par map pour des batailles épiques.



15 maps différentes et plus de 30 armes spécifiques à chaque race.



Un seul commandant responsable de la stratégie générale et du développement de la base.

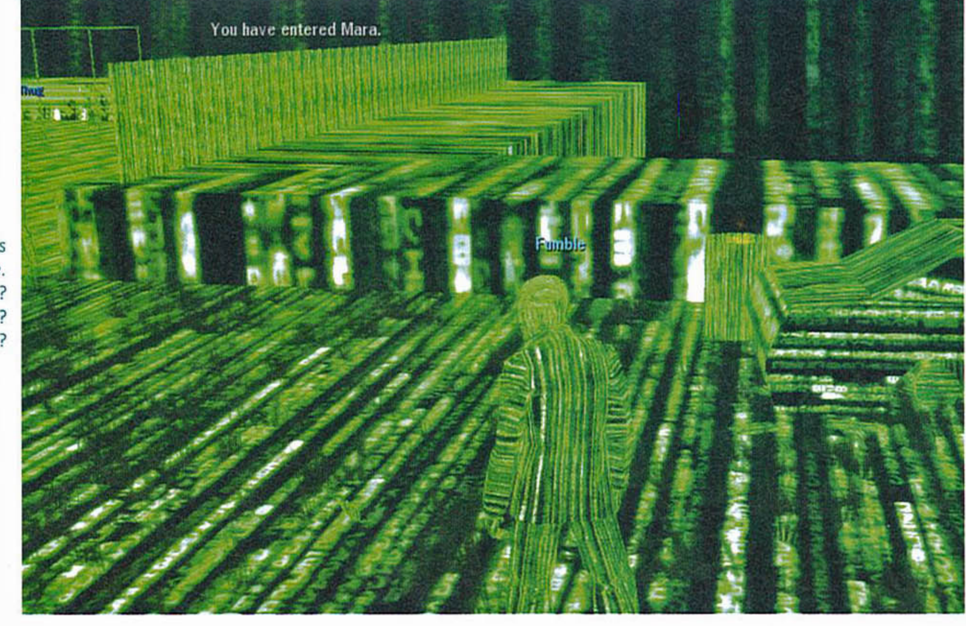


Gagnez de l'or pour vous payer de plus grosses unités.



*Real Time Strategy Shooter

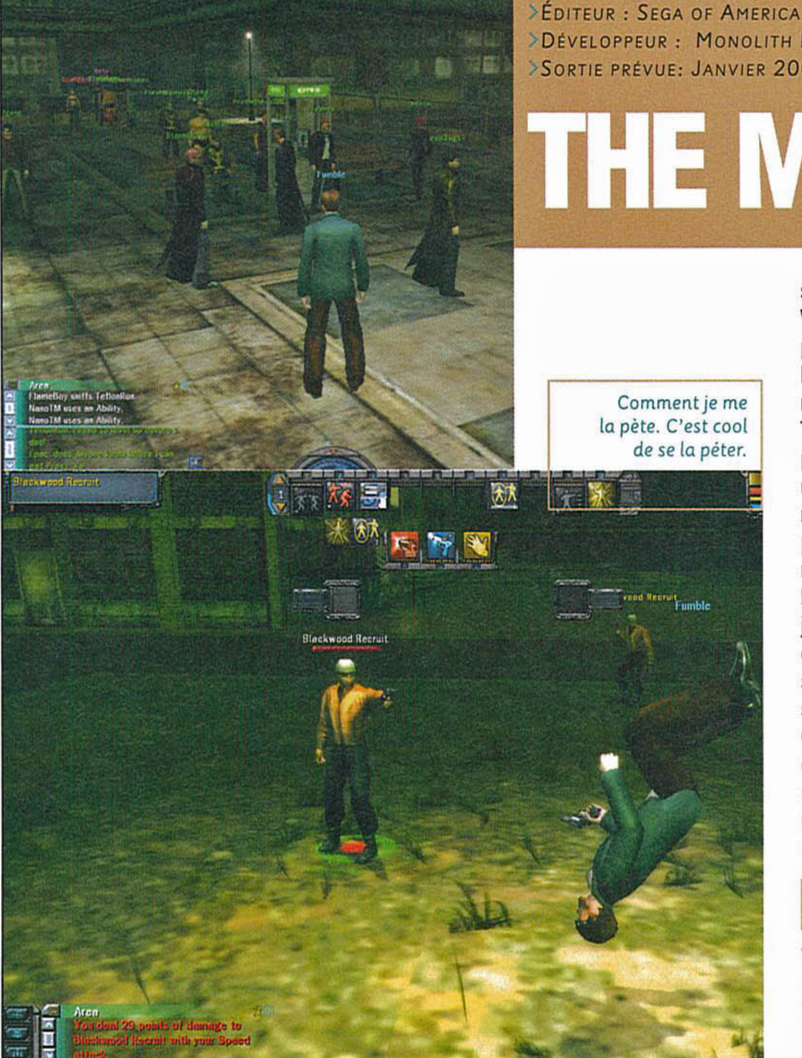




Arrivée dans la Matrice. Ça dure... 10 sec ? 30 sec ? 1mn ? Matrix 56 Ko ?



Qui n'a jamais essayé de mimer la fameuse séquence « esquive de balles en Bullet Time » du célèbre Matrix ? Allez, n'ayez pas honte, il faut savoir répondre à l'appel du staïle parfois. C'est vrai, en ce moment, la mode demande qu'on s'habille avec trente-six ceintures, mais le simili cuir noir avec les lunettes de soleil, ça reste classe. Et rares sont ceux qui ne désirent pas pénétrer l'ambiance sombre et épique des Animatrix. Oui, je parle de la superbe série animée d'une qualité bien



J'en vois qui n'ont pas leur imper réglementaire ! Avertissement !

Comment je me la pète. C'est cool de se la péter.

>Genre : Concours de sapes
>Éditeur : Sega of America
>Développeur : Monolith Productions/États-Unis
>Sortie prévue: Janvier 2005

THE MATRIX ONLINE

supérieure à ce que monsieur et madame Wachowsky ont bien pu nous refiler après leur premier film. Passons. Ne voilà-t-il pas enfin l'opportunité de se brancher à l'univers de la matrice ? Si, c'est bien lui ! The Matrix Online. Tout commence par l'identification d'un déviant prêt à se « réveiller » : moi. Un opérateur repère un individu de mon choix selon des critères qui modifient deux des cinq caractéristiques du personnage. Un intellectuel troublé, un hippie new age, un ascétique consciencieux ? Que des losers, rêvant de combats d'arts martiaux sans jamais trouver le courage de tenter cinq pompes d'affilée, et des pseudo-pacifistes désirant en secret démembrer leur patron à coups de shotgun. Je choisis « cynique suspicieux » (Perception +3, Foi -3). L'opérateur demande des détails physiques. Mouais, vu le choix en customisation, je vois pas trop ce qui fera la différence avec le péquenot d'à côté. Allez, veste, chemise, lunettes, pas de tatouage et basta.

I know Kung Fu

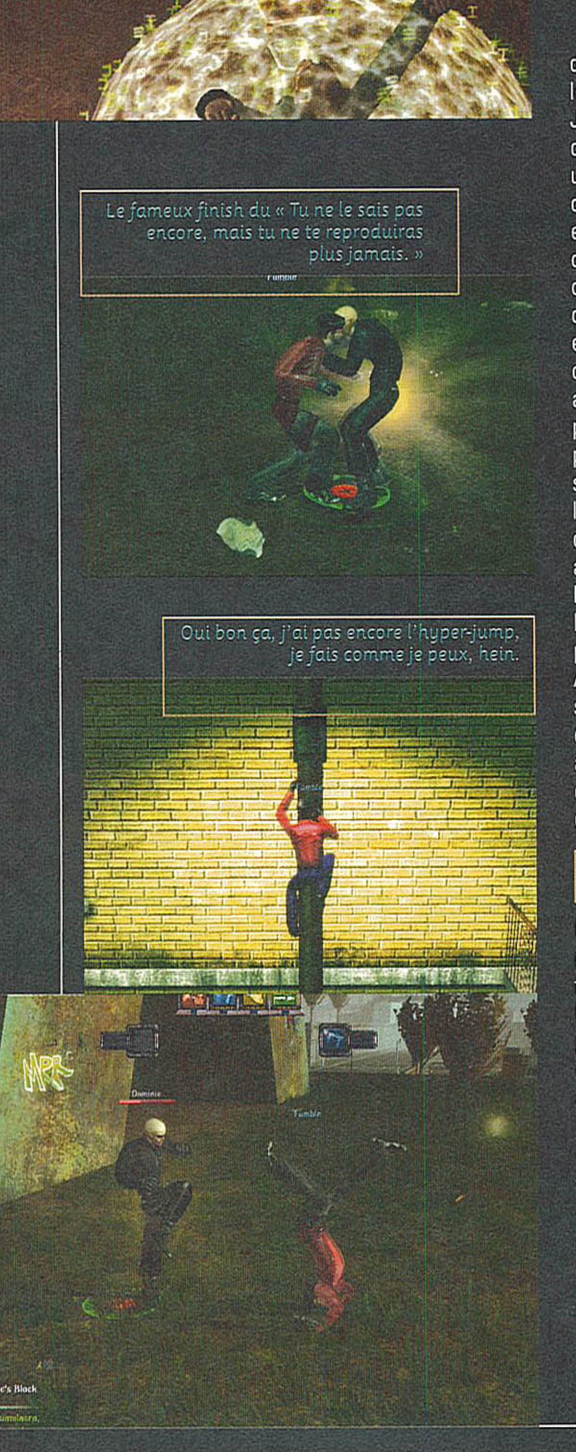
Voilà, je suis repéré. Morpheus me cause de matrice et me deale des pilules. Un trip gratuit, pourquoi pas, je choisis la rouge. Pouf,

Mister Coquin peut aller se rhabiller. Allez, avec moi : « It's fun to stay at the YMCA ! ».





Le fameux finish du « Tu ne le sais pas encore, mais tu ne te reproduiras plus jamais. »



Oui bon ça, j'ai pas encore l'hyper-jump, je fais comme je peux, hein.

déconnexion, récupération et direction le tutoriel via une simulation de matrice. J'apprends à ouvrir une armoire et à donner des coups de boule, c'est top. Je suis à présent un « éveillé ». En tant que tel, je possède quelques connaissances de base en combat et en déplacement. Mais il faudra attendre encore quelques niveaux avant de sauter de toit en toit ou d'éviter les balles. L'arbre des compétences du jeu propose de nombreuses spécialisations et s'avère particulièrement satisfaisant. La voie de l'Operative (OP) est celle du combat, on y apprend autant à subir la douleur qu'à la prodiguer aux autres. Les soldats et les espions proviennent de cette branche. Le hacker lui, s'occupe de modifier la matrice pour booster les compétences, faisant office de buffeur d'alliés ou de débuffeurs de vilains. Cette voie amène aux métiers de docteur, physicien… Enfin, le codeur correspond à l'artisan habituel. Il programme directement les objets désirés, à partir de rien. C'est ça, la magie de la matrice. Au passage, il est aussi capable de coder des simulacres qui se battront à sa place, des pets quoi. Lui finira dans une spécialité de son choix : armes, outils, vêtements, etc. Moi, je m'achète quelques talents d'OP et zou, je me branche dans la Matrice.

Des mobs, plein de mobs

Houlà, c'est surpeuplé ici. Des tonnes de néo-Néos font le piquet à côté de la cabine téléphonique qui sert de transfert avec Zion. La ville est composée de quartiers accessibles par ces « Hardlines » et par le métro, mais certaines zones requièrent un peu d'exploration avant de découvrir une cabine salvatrice. Où que l'on aille, l'ambiance est plutôt sinistre et les gangs pullulent sous les ponts, dans les allées… Première victime : je flingue un type avant qu'il ne se précipite sur moi, mais rapidement nous voilà verrouillés en combat rapproché. L'interface change et à chaque round je dois choisir parmi mes tactiques disponibles : attaque rapide et dévastatrice, coups moyennement balèzes, mais perce-armure ou encore la défense qui permet de recomposer son « Inner-Self ». Le Moi Intérieur, c'est ce qui permet de donner des coups de boule, entre autres coups spéciaux. Je clique sur des icônes et mon perso pirouette dans tous les sens et fusille l'ennemi en plein salto. Un coup bas et le gaillard s'effondre au sol. Wooh, c'était nerveux, spectaculaire et plutôt marrant. J'ai rien compris. Je vous rassure, après plusieurs heures de jeu, je n'ai toujours rien compris. Une histoire de tactiques qu'il faut actionner, mettre en queue, etc. À ce niveau-là, Matrix laisse entrevoir un bon potentiel. Idem pour les missions, ça démarre très bien avec des éliminations ou des escortes. Marrant.

Licence en déperdition

Marrant, mais lassant. Matrix ne séduit pas encore sur le long terme. Certes, l'ambiance est réussie. Les voix des personnages principaux y contribuent (voir news réseau), de même que les musiques très agréables et bien sûr les fringues. Ah ça ! Je ne connais pas le but final de ce jeu ni pourquoi Zion m'a recruté ; aucune idée de pourquoi je me bats, si ce n'est pour une chose : récupérer de l'info (la monnaie locale) et m'acheter des fringues. C'est à peu près le seul truc qui marche dans ce jeu, d'ailleurs. Le reste ? Les modèles sont pas super détaillés, les décors manquent de diversité et surtout ça raaammmmme grave. Sans oublier le lag insupportable. Du coup, les animations des combats perdent énormément de leur charme. Gérer ses attaques devient ardu et leur résolution s'enlise dans l'aléatoire. Le gameplay est hyper buggé de façon générale, presque autant que les graphismes ou les missions. Bah oui, c'est triste, mais The Matrix Online, pour l'instant, c'est le City of Heroes du très pauvre. Heureusement, ce n'est qu'une bêta, tout peut s'améliorer. Monolith tient vraiment tous les atouts en mains pour en faire un produit fun à jouer, s'ils bossent encore un ou deux ans dessus. Comment ? Janvier 2005 ? Oh…

Fumble

Dans la famille "Kijou"

Famille KIJOU — Le grand-père
Famille KIJOU — La grand-mère
Famille KIJOU — Le père
Famille KIJOU — La mère
Famille KIJOU — Le fils
Famille KIJOU — La fille

Je voudrai... Le père

Libérez le joueur qui sommeille en vous avec le GV D23005 !

899 € TTC
Prix public constaté

AMD 64 Athlon

Granville Services France recommande Microsoft® Windows® XP

Modèle présenté : GV D23005

Processeur **AMD Athlon™ 64 3000+**. Carte mère K8 T800.
Mémoire **512 Mo** DDRAM 400. Disque dur 160 Go 7200 tr/min.
Vidéo **NVIDIA™ GeForce 6800**, sortie TV.
Graveur **DVD DUAL +RW/-RW**. Lecteur DVD 16x.
Lecteur **multicartes 6 formats en 1**.
2 enceintes avec caisson de basse.
Boîtier de contrôle du ventilateur et de la température.
Ports : 6 USB 2.0; 2 FireWire (IEEE1394); réseau 10/100.
Système d'exploitation : Microsoft® Windows® XP SP1 Edition Familiale.
Logiciels vie pratique : Microsoft® Works 8.0.
Offre d'essai pendant 60 jours du **Pack Office Microsoft®**.
Logiciel de jeux : **Far Cry**.
Utilitaires : Expert PDF, Power DVD, Easy CD & DVD Creator 6.
Antivirus Bit Defender Pro (Firewall, Anti-dialer...) avec 1 an de mise à jour.
Souris optique. Clavier multimédia.
Modem 56K.
Garantie 1 an sur site.

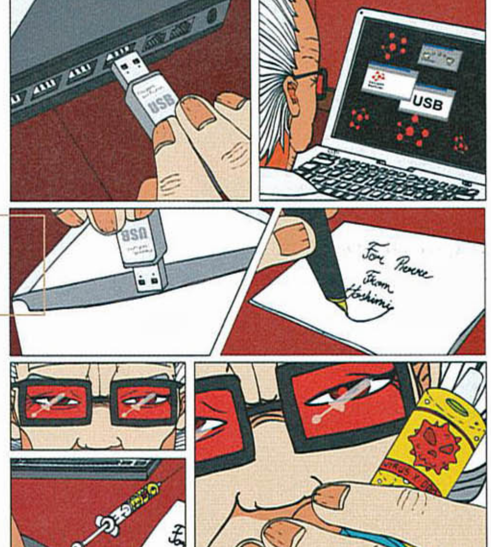


Dopez vos jeux avec la puissance d'un GPU NVIDIA® GeForce 6800™



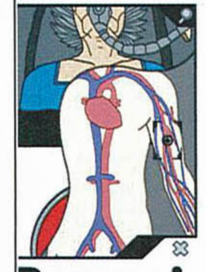
Pour plus d'informations sur nos produits contactez le : **0 821 00 28 28** (0,15 € TTC/mn).

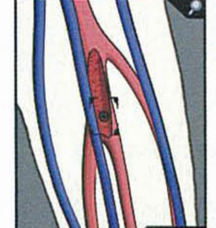
www.gvcomputers.com.fr

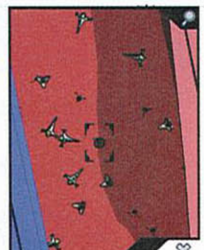


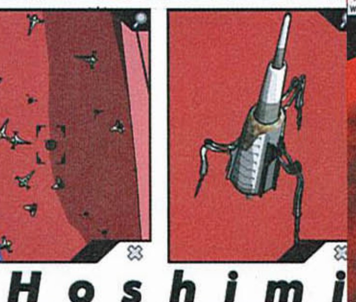
Et hop, un savant trop confiant, un !

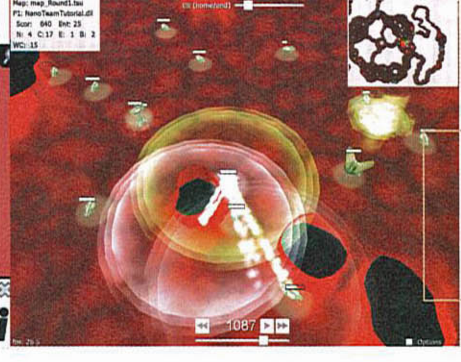












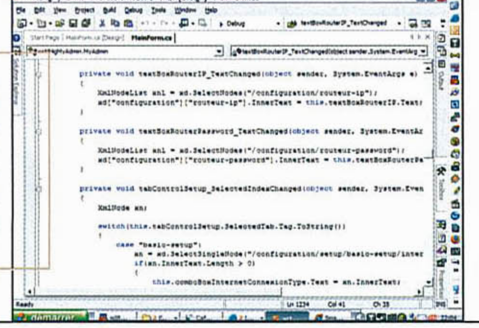
Le moteur 3D qui permet de visualiser ses replays est en constante évolution, la dernière version est encore plus convaincante que ces images.

Project Hoshimi

IMAGINE CUP 2005 PROJECT HOSHIMI



De petit concours confidentiel la première année, l'Imagine Cup prend de l'ampleur pour sa troisième édition. Mais cékoidon l'Imagine Cup ? Sur le papier, c'est un « concours technologique international pour étudiants ». Analysé froidement, disons que c'est un superbe outil de propagande pour mettre en avant les solutions de développement de Microsoft auprès des développeurs de logiciels de demain. Bishop vous dirait « et c'est tant mieux ». Car même les fanatiques de l'Open Source le confirmeront, Visual Studio, le langage C# et .Net (prononcez « dot net »), c'est du très bon pour mettre au point ses applications. Bref, en organisant ce concours, Microsoft fait un excellent investissement et pour les étudiants ou futurs étudiants intéressés par l'informatique et ses outils, l'occasion est trop belle pour ne pas être saisie. Si je vous dis 200 000 dollars de prix, j'ai votre attention ?



Visual Studio est un des meilleurs environnements de développement du marché, et MS l'offre gratuitement pour le concours. J'en connais qui vont s'inscrire rien que pour ça...

Oui mais concrètement ?

Ce concours destiné aux lycéens et étudiants se divise en plusieurs catégories avec à la clé pour les gagnants quelques milliers de dollars et la possibilité de faire éditer ou de poursuivre le développement de son projet. Sans parler du fait que la finale se déroulera à Yokohama (environ trente kilomètres au sud de Tokyo) et que rien que pour ça, il est peut-être judicieux de tenter sa chance... L'année dernière, c'était déjà assez exotique puisque la finale s'est tenue au Brésil ! En plus, ce sont des Français qui ont gagné un des prix. Du reste, de quatre sections l'année passée, on passe en 2005 à neuf catégories : conception de logiciel, court métrage, rendu 3D, algorithme, administration système, business plan technologique, développement web, développement Office et visual gaming. Gaming ? Oui oui, Visual Gaming comme dans « développez un jeu vidéo ». Cette traduction est certes abusive mais du coup, je suis certain de capter votre intérêt. Comme en plus cette catégorie est accessible aux lycéens, j'ai comme l'impression que quelques centaines de paires d'yeux scrutent cette page.

Comment ça marche ?

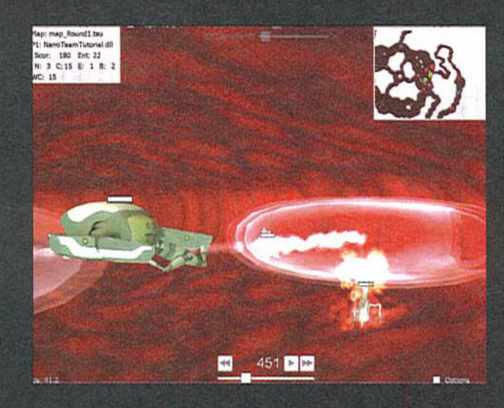
Créée et entièrement gérée par Microsoft France, la catégorie Visual Gaming porte comme petit nom « Project Hoshimi ».

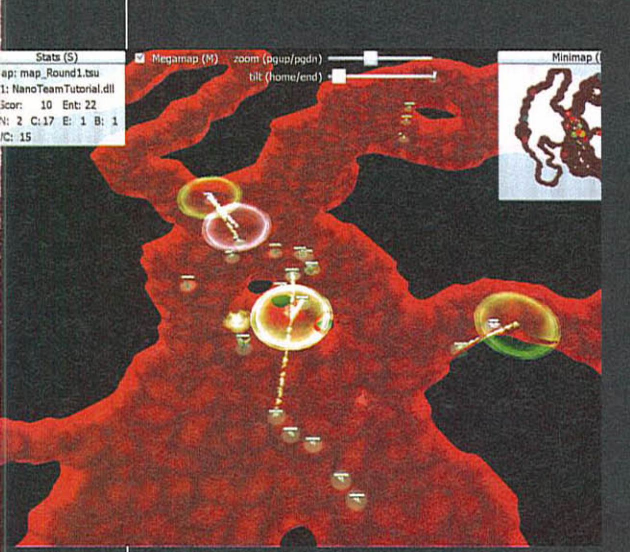


PROJECT HOSHIMI
星海 プロジェクト



Forcément, l'affichage 2D sur kit de développement n'est pas aussi sexy que la version 3D.





La finale se déroulant au Japon, le concours et tout ce qui l'entoure est clairement axé vers l'archipel du soleil levant. Ici pas question de refourguer un énième clone de Tetris pour être sélectionné. Le sujet est imposé (ce qui en ennuiera certains) mais permet de juger des compétences de tous sur du concret.
Le scénario, étayé par une BD, est simplissime. Hop, couper/coller du communiqué de presse : « le professeur Hoshimi vient de faire une découverte sensationnelle : un antidote universel. Malheureusement, pour prouver sa théorie, il s'injecte un virus et tombe dans le coma. Son assistante, Ori, convoque les plus grands experts en nanotechnologie et lance un appel à l'aide pour la programmation du comportement de nano-robots. Ensemble, ils devront sauver le professeur en agissant directement à l'intérieur de son corps. » Et qui c'est qui va se cogner la programmation des nano-robots ? Bingo, c'est vous. La compétition est là : il va falloir coder la meilleure intelligence artificielle et la meilleure stratégie de ces nano-robots pour soigner le professeur Hoshimi. L'équipe qui pond le logiciel le plus efficace se verra récompensée. Pour programmer tout ça, il faudra utiliser Visual Studio .Net, que Microsoft met gratuitement à disposition des participants au concours. Les langages utilisables sont le C# (prononcez « C sharp » pour ne pas faire péquenot) et le Visual Basic (bon courage).

Le dormeur doit se réveiller

Comme en plus vous avez du pain sur la planche, il va falloir vous bouger un peu. Le calendrier est tout de même assez serré :

Phase 1 : Qualification nationale (par pays) – de début novembre 2004 à fin janvier 2005.
Phase 2 : Sélection nationale (huit équipes par pays) – de début février 2005 à fin mars 2005.
Phase 3 : Sélection internationale (six meilleures équipes mondiales) – de mi-avril 2005 à mi-mai 2005.
Phase 4 : Finale internationale - début août 2005

La première phase est simplissime puisqu'il s'agit de suivre pas à pas le tutorial, de compiler sa première application (sous forme de .dll) et d'envoyer le tout pour validation. Ensuite ça se complique, mais pour vous motiver, Microsoft France dote sa finale tricolore de nombreux prix en sus (Xbox, Pocket PC, Smart Phones, etc.). Les efforts faits par MS pour rendre cette catégorie aussi attractive que possible sont bien vus puisque le résultat de vos travaux de programmation est visualisé au sein d'un moteur 3D qui se défend pas mal du tout pour un concours de la sorte. Évidemment, ce n'est pas Doom 3, mais voir vos robots agir en 3D est autrement plus motivant que la visualisation 2D par laquelle il faut passer avant. Cette étape 2D dans le SDK permet de voir comment se comporte votre I.A. et génère un fichier de replay qui sert ensuite à visualiser l'action en 3D de manière non interactive. Même si vous ne gagnez rien, cette initiative peut faire découvrir à bon nombre d'entre vous la programmation et rien que pour ça, l'Imagine Cup est une excellente idée à laquelle Joystick s'associe avec plaisir.

Caféine

Les adresses web à retenir :
www.project-hoshimi.com/france
http://imagine.thespoke.net/registration/
www.imaginecup.fr



Là, ils se sont alignés bien proprement pour la photo, mais ça ne va pas durer.

GENRE
Produit dérivé

ÉDITEUR
Ubi Soft Entertainment

DÉVELOPPEUR
GSC Game World/Ukraine

SORTIE PRÉVUE
25 novembre 2004

ALEXANDRE

La Turquie doit-elle adhérer à l'Europe ? Alexandre n°3, un gamin excité qui trépigne dans son coin avec sa petite armée, a un avis très tranché sur cette grave question : OUI, on veut la Turquie et tout de suite, en fait il faudrait la rattacher directement à la Grèce, et même annexer toute l'Asie Mineure pendant qu'on y est. Mais l'Empereur de Perse n'est pas trop d'accord : il occupe déjà tout ce coin-là depuis deux siècles, son immense civilisation s'étend confortablement du Sahara à l'Himalaya, c'est pas le roi de Macédoine qui va venir lui casser les babouches. Je veux dire, quand on dirige une province essentiellement connue pour sa façon de mélanger les légumes, on la ramène pas trop. Mais ce n'est pas pour rien que les amis d'Alexandre le surnomment secrètement « Bob Denard » : totalement inconscient du ridicule de la situation, notre jeune écervelé emmène tous ses potes pour mettre la zone chez son voisin. L'empereur Darius est bien embêté, tout ça ne fait pas sérieux, le voilà obligé d'aller faire la police. « Apprenez à vous tenir, mon jeune ami. Regardez, y'a une clôture, là, faut pas venir ici, vous avez pas le droit, c'est chez nous. De plus, puis-je vous faire remarquer que mon armée compte plus de cent mille soldats ? Alors que vous n'en avez que, allez, trente mille et je suis généreux... Rentrez chez vous maintenant et tâchez de vous calmer, vous empestez l'alcool ». Ensuite l'Histoire dérape dans le grand n'importe quoi. Alex « The Big Boss » massacre les Perses et leur fauche leur empire (un lopin de terre qui va de l'Égypte au Pakistan). Ce pauvre Darius est bien dégoûté, en plus il est mort. Un peu plus tard, enfin dégrisé, Alex étudie sa carte Michelin pour essayer de savoir où il est. Constatant qu'il a titubé tellement loin qu'il arrive dans la marge, il décide qu'après avoir fait tout ce chemin il peut bien avancer encore un peu, pour visiter le bord du monde qui ne doit plus être très loin. C'est comme ça que, sans faire gaffe, il se retrouve à envahir les Indes et à se battre contre des tas d'éléphants.



Chaque année c'est pareil, pendant les soldes, les magasins sont littéralement pris d'assaut.



Ils sont pas vilains les reflets de ces bateaux.





Des histoires pareilles, ça n'arrive qu'au cinéma

Ça doit être pour ça qu'Oliver Stone sort un film sur le sujet dans quelques jours. Ce sera un spectacle fantastique, nous explique le directeur marketing chargé de sa promotion. C'est aussi l'occasion de faire du fric facilement, en produisant une adaptation officielle bricolée à partir du futur Cossacks 2 (normalement consacré à la période napoléonienne). Dans Alexandre, on jouera quatre nations distinctes, chacune avec ses unités respectives, pour un total d'une trentaine de missions. Le gameplay sera celui des STR à l'ancienne, avec des tas de paysans qui coupent du bois pour alimenter les casernes d'où sortent des guerriers à la chaîne. Les jeux 2D ont ceci de pratique qu'on peut sans problème avoir des milliers de combattants simultanément à l'écran, ce qui est toujours spectaculaire même s'ils sont petits et moches. En revanche, il est permis de se demander si le gameplay tactique sera autre chose qu'une vaste boucherie désorganisée, les différentes formations adoptées par les troupes ne semblant pas avoir d'effets autres que cosmétiques. Soyons clairs, à côté d'un Rome Total War, c'est pas terrible. À croire que les développeurs préfèrent consacrer leurs efforts à terminer leur projet phare, un certain S.T.A.L.K.E.R... Mais notre version bêta étant très incomplète, ce n'est que sur l'ensemble des campagnes qu'on pourra juger.

Atomic

STILL LIFE

Un matin (vers 14h30), on arrive à la rédaction et paf, on découvre que Microïds a presque terminé un nouveau jeu d'aventure. Du coup, on s'inquiète : le développeur de Syberia 2 a-t-il oublié d'en parler parce que son nouveau titre est pourri ? Il ne semblerait pas, au contraire. Dans Still Life, vous endossez le rôle de Victoria, une jeune enquêtrice du F.B.I. Évidemment, comme la demoiselle est brillante, elle hérite d'une affaire particulièrement sordide. À la veille de Noël, un infâme tueur en série assassine lâchement d'innocentes femmes qui n'avaient rien demandé à personne (à part rester en vie). Il va falloir l'arrêter rapidement, car plus le temps passe, plus il devient violent. Non content de molester ses victimes, il les noie puis les poignarde. Au vu de ce modus operandi, le jeu sera probablement interdit aux plus jeunes (en plus, on voit des tétons). Notre détective est assistée de Miller, une sorte d'anti-héros policier qui ne supporte pas la vue des cadavres en décomposition et vomit allégrement sur chaque lieu du crime. Maladroit, il a tendance à se blesser dès qu'il entreprend une activité physique et il se laisse marcher dessus par sa copine. Sa présence apporte un contrepoids comique à l'ambiance glauque qui ne tarde pas à se mettre en place. Dans le but de varier les plaisirs, Still Life nous fera également revivre l'enquête du grand-père de Victoria, détective privé à Prague, chargé d'élucider les meurtres atroces commis sur des jeunes femmes. Tiens, ça me rappelle un truc.

GENRE
Aventure ténébreuse

ÉDITEUR
MC2

DÉVELOPPEUR
Microïds/France

SORTIE PRÉVUE
Décembre 2004

Les signes correspondent à des chiffres. A vous de trouver lesquels, sans indice, sans rien.



Les cinématiques bénéficient d'une mise en scène de qualité.

Céréale Killer

Les mécanismes de jeu semblent très classiques. On discute avec tout le monde pour obtenir des indices, on ramasse quelques objets de-ci de-là et on les utilise quand on peut. Simple et efficace si on aime Syberia 2. Les puzzles paraissent assez corsés et feront appel à votre logique et votre intuition. Habitué qu'on est à se faire guider tout du long dans les autres jeux, on en viendrait presque à se sentir désemparé devant certaines énigmes qui nécessitent de brancher le cerveau. Tant mieux, ça fait du bien de réfléchir parfois. Graphiquement, les personnages en 3D se déplacent dans des décors précalculés. Rien de transcendant, mais le rendu est suffisamment bon pour restituer les différentes ambiances des lieux qu'on visite. Cette bêta semble déjà bien avancée et laisse présager du meilleur pour le jeu. On pourrait juste lui reprocher une gestion de l'inventaire un poil pénible et des dialogues assez statiques, mais rien de dramatique a priori. Verdict le mois prochain.

Bishop

Passage au poste obligatoire pour faire avancer l'affaire.

Ah ben un meurtre, c'est jamais très joli. Comme les tatouages.

SID MEIER'S PIRATES !

GENRE
Retour du flibustier
ÉDITEUR
Atari
DÉVELOPPEUR
Firaxis/États-Unis
SORTIE PRÉVUE
22 novembre 2004

Pirates... La version Gold sortie sur Amiga m'a volé un nombre incroyable de soirées, passées à sillonner les mers à la recherche de la moindre victime. Ah, l'odeur de la poudre tassée dans les canons... Et celle, virile et musquée, de mes hommes d'équipage, prêts à donner leur vie pour quelques doublons de plus... Ceux qui clament que l'argent n'a pas d'odeur n'ont jamais eu l'occasion de séjourner dans une caverne remplie de pièces d'or et de joyaux.

Les épreuves de danse sont d'une difficulté insoutenable : il faut appuyer sur une touche au bon moment.



Si comme moi, vous avez connu ces moments intenses de piraterie dans les Caraïbes du XVIe siècle, vous espérez sûrement que la réédition du hit de Sid Meier vous permettra de renouer avec vos forfaits d'antan. Mes amis, il va falloir être fort, car bien que paré d'un nouveau moteur 3D tout à fait honorable, le gameplay de l'époque passe pour terriblement bateau. Les combats à l'épée, les séquences de danse, les affrontements sur mer et même l'infiltration dans les villes, tout se joue au pavé numérique grâce à une interface datant d'Hugo Délire. Fatalement, vous serez la risée de vos potes qui ne comprendront pas la magie qui émane de ce titre. Oui, c'est probablement la corde de la nostalgie qui vibre en nous. Espérons que cela sera suffisant pour compenser les mécanismes ultra simplistes de ce Pirates, certes lifté, mais qui accuse tout doucement le poids des années.

Bishop



En tirant parti du décor et des personnages, on peut faire basculer un combat à son avantage en quelques instants.

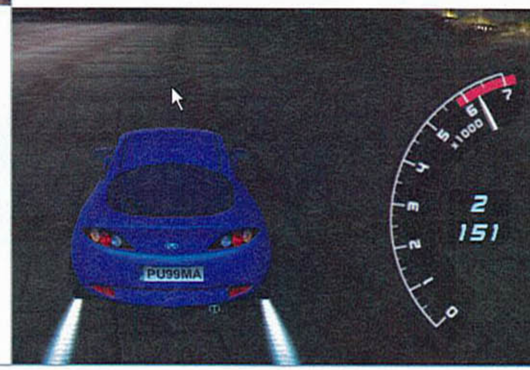
FORD RACING 3

GENRE
Course sponsorisée
ÉDITEUR
Empire Interactive
DÉVELOPPEUR
Razorworks/Grande-Bretagne
SORTIE PRÉVUE
Janvier 2005

Ford Racing se dote d'un troisième épisode qui ne va probablement pas relever le niveau de la série. À moins d'un miracle, le jeu final a peu de chances de corriger les trop nombreux problèmes inquiétants de cette bêta. Les sensations de conduite sont nulles, on tourne de manière désinvolte sur des pistes d'une banalité affligeante. On s'encastre dans des plots en plastique que rien ne semble pouvoir faire bouger et les passages dans l'eau n'affectent pas le comportement du véhicule. Soyons déjà heureux d'apercevoir trois gouttes au moment où les roues entrent en contact avec l'eau. Je m'abstiens de parler des divers effets visuels qu'on ne peut que souhaiter provisoires. Pour ce qui est des modes de jeu, nous avons droit à un championnat plutôt complet avec une difficulté évoluant au fil des courses. Par ailleurs, on note l'apparition de trois nouveaux modes : Boost (vous obtenez deux turbos par tour qu'il faut utiliser à bon escient), Relay (une sorte de course de relais automobile) et Overtake (il faut rattraper des concurrents avant la fin du temps). Voilà au moins quelques options intéressantes. On devrait également avoir de quoi s'occuper avec les 55 voitures et 26 courses. Cependant, il ne reste que peu de temps à Razorworks pour transformer cette bêta catastrophique en une simulation géniale. Peut-être parviendront-ils aussi à ramener la paix dans le monde, allez savoir...

Cyd





Les effets ratés de flammes bleuâtres sous les roues arrière signifient que vous utilisez le turbo.



C'est gros, moche et pas maniable mais au moins, on passe partout avec ce genre de véhicule.



1 SEUL NUMÉRO! 1 SEUL SMS! 1 SEUL PRIX!
+simple +rapide +économique

ENVOIE TON SMS AU
83838
COÛT: 1,5 € TTC + PRIX D'UN SMS



SONNERIES MONO, POLY ET HIFI

1 SEUL SMS 1,5 €

POLY: Envoie JOYSTICKPOLY espace CODE SONNERIE. Par ex: JOYSTICKPOLY CRAZY au 83838.
MONO: Envoie JOYSTICKMONO espace CODE SONNERIE espace MARQUE. Par ex: envoie JOYSTICKMONO CRAZY NOKIA au 83838.
HIFI: Envoie JOYSTICKHIFI espace CODE SONNERIE. Par ex: JOYSTICKHIFI CRAZY au 83838.
Le symbole (H) indique que la sonnerie existe en version HIFI.

TOP INTERNATIONAUX

TITRE	CODE
8 miles	mile
★ Afrodisiac	afrodisiac
★ Breaking the habbit	breaking
Burn (H)	burn
California dreamin (H)	dreamin
Can you feel it (H)	feel
Dip it low	dip
Fuck it (H)	fuck
Hay mama	heymama
Hey mama	heymama
Hey Ya	hey
I don't wanna know	know
I'm still in love	still
Leave (get out)	leave
Mobscene	mobscene
Modern times	modern
Move ya body	yabody
My band (H)	band
★ My confessions	confession
My prerogative	prerogative
Pull up	pullup
Ragga string	ragga
Satisfaction (techno) (H)	satisfaction
Shut up (H)	shut
Suga suga	suga
Superstar (H)	superstar
The next episode	episode
★ This love	thislove
Toxic (H)	toxic
Trick me	trick
Yeah (H)	yeah

TOP SONNERIES

TITRE	CODE
1- Obsession (H)	obsession
2- Femme like U (H)	femmelikeu
3- La Choopeta (H)	Choopeta
4- Les Bronzés (H)	bronzes
5- Let's get it started (H)	started
6- Friends	friends
7- Le son qui tue	quitue
8- Crazy	crazy
9- Dragostea din tei (H)	dragostea
10- Despre tin	despre
11- Un Gaou à Oran (H)	ungaou
12- The reason	reason
13- Everytime (H)	everytime
14- Flamme	flamme
15- Et c'est parti	parti

TOP FRANCE

TITRE	CODE
Ami Oh (H)	amioh
Comme des connards (H)	connards
Face à la mer (H)	face
★ Gentleman	gentleman
Gravé dans la roche	roche
★ Le Mia	mia
L'orphelin (H)	orphelin
Ma révolution (H)	revolution
Parle moi (H)	parlemoi
Seul au monde	seul
Sexy pour moi (H)	sexy
Sobri notre destin (H)	sobri
Un ange dans le ciel	ange
Hey Ho (H)	heyho

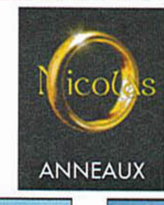
TOP CINE ET TV

TITRE	CODE
Amélie Poulain	amelie
Benny Hill	benny
Braveheart	braveheart
Buffy contre les vampires	buffy
Charmed	charmed
★ Darladiladada	darladi
Eyes of the tiger (H)	rocky2
Ghostbusters	ghost
Halloween	halloween
Inspecteur Gadget	gadget
James Bond	bond
La bamba	bamba
★ La famille Addams	addams
La Panthère rose	panthere
La vérité si je mens	verite
L'agence tous risques (H)	agence
Le gendarme à St Trop	gendarme
Le parrain	parrain
Le seigneur des anneaux	anneaux
Les aventuriers…	arche
Les Simpsons	simpson
L'exorciste	exorciste
Magnum	magnum
Matrix	matrix
matrix reloaded	matrix2
★ Mission Impossible	mission
Pulp fiction	pulpfiction
Rabbi Jacob	rabbi
Sous le soleil	sousle
Starsky et Huch (H)	starsky
Un dos tres (H)	undostres

TATOUE TON MOBILE!

1 SEUL SMS 1,5 €

Affiche ton prénom sur un super fond d'écran couleurs.
Envoie JOYSTICKSTYLE espace CODE STYLE espace PRENOM au 83838
Par exemple: envoie JOYSTICKSTYLE MATRIX THOMAS au 83838


HOLLYWOOD

ANNEAUX

MATRIX









tuning, coeur, stop, mur, snow, lunettes, pirate, feu, levres, alien, culotte, arbre

ENVOIE LUI DES POEMES!

RECOIS 4 POEMES

Sois romantique ! Pour des Poèmes Love
Mets du piment ! Pour des Poèmes Sexy
Envoie JOYSTICKPOEMES au 83838

Logos couleurs!

Envoie JOYSTICKCOULEUR espace CODE LOGO au 83838
Ex: envoie JOYSTICKCOULEUR BOB au 83838

SUPER TOP 8

+ de DRAGONS? Envoie JOYSTICKCOULEUR DRAGONS au 83838

1 SEUL SMS 1,5 €






















PANIC: boulefeu, terreur, diablevert, enfer, vampire, evil, zombie, demon

TOP: che, pantherefeu, tigreblanc, bob, matrix, horreur, lutin, chaton13























FILLES: fille101, fille3d, baiser4, fille148, fille129, brune3, fille107, voiture17

DRAPEAUX: taureau, bretagne, corse, anarchie, tunisie, maroc, algerie, portugal





















DELIRE: diable7, sourirebrebis, gonfle, bebesinges, grimace, dents, chaton14

NEW: deforme, dragon4, anneau, hippie8, dragon16, dragon8, che5, mire, tetemort3

New 3D: voiture3d, alien3d, diable3d, poisson3d, peur3d, tribal3d, tete3d, elfe3d

+ de delire? Envoie JOYSTICKCOULEUR DELIRE au 83838
+ de panic? Envoie JOYSTICKCOULEUR PANIC au 83838
+ de blondes? Envoie JOYSTICKCOULEUR BLONDES au 83838
+ de sexy? Envoie JOYSTICKCOULEUR SEXY au 83838

PLUS DE LOGOS!!



Ho oui!

1 SEUL SMS 1,5 €

Sonneries Gag !

Envoie JOYSTICKGAG espace CODE au 83838.
Par ex: envoie JOYSTICKGAG FEMME au 83838.

Gags parlés

Ouvrez, c'est la police !	ouvrez
Ah, ça pue dans ton sac !	sac
Bah, ça pue dans ta poche !	poche
Grouille, tu vas rater ton appel !	grouille
Hey ho, je suis en train de vibrer !	vibrer

Hot

Voix sensuelle: Appuis sur le bouton	bouton
Voix sensuelle: J'aime tes caresses	caresses
Orgasme de femme	femme

Effets

Voiture	voiture
Rire démoniaque	rire
Pet	pet
Rot	rot
Vomis	vomis

Imitations

Cri de Tarzan	tarzan
Vous êtes le maillon faible	maillon
Que la force soit avec toi **new!**	force
Bienvenue dans la matrice	matrice
Le précieux appelle le maître	precieux

NOUVEAU! CONCOURS DE TEE-SHIRTS MOUILLES!

Les filles les + sexy !!




Envoie JOYSTICKANIMATION MOUILLES au 83838



SUPER FUN! ANIMATIONS

Service en 2 sms

Envoie JOYSTICKANIMATION espace CODE ANIMATION au 83838.
Par ex: JOYSTICKANIMATION LUTIN au 83838.





diable2, surfeur, dragon10, regard, matrix, bad, dragon4, tigre, lutin






internity
connectez - vous la vie


MEGA PRIX
49€ (1) TTC
+ SON OREILLETTE BLUETOOTH
INCLUS UN KIT D'ACCES LA CARTE*
+ 6€ de crédit de communication
+ 20 texto
+ L'OPTION "ILLIMITÉ" LE WEEKEND VERS UN NUMÉRO"


685€ TTC
Passez la barière du 64
PC Internity
ATI
Athlon 64 3000+, 512 Mo DDR PC3200. Disque dur 160 Go. Graveur de DVD 16x Double Couche. ATI Radeon 9550 256 Mo. Son 5.1. Réseau 10/100. Clavier, souris. Norton Internet Security 2004.


KILL DEAL DU MOIS
12:00 pm


MEGA PRIX
49€ (1) TTC
+ SON OREILLETTE BLUETOOTH


49,90€ TTC
Version améliorée
Lecteur DVD/DivX®
iisonic 2316P
compatible Divx 4.02, 5.02, Divx Pro, WMA, MP3, DVD, VCD,S-VCD, CD, CD-R, CD-RW DVD-R, DVD-RW, Kodak Picture CD, HDCD













La convergence numérique au meilleur prix





Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent.
C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

0 Moins fun qu'un CD vierge.

1 Foutage de gueule pur et simple.

2 Expérience traumatisante.

3 Pas grand-chose à sauver.

4 Oui mais non. Dommage.

5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre.

6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants.

7 Bon jeu, bien réalisé.

8 Très bon jeu, une valeur sûre.

9 Exceptionnel.

10 Une future référence.


TOUT PUBLIC


PUBLIC AVERTI


PUBLIC ADULTE



Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Jeu majeur et indispensable

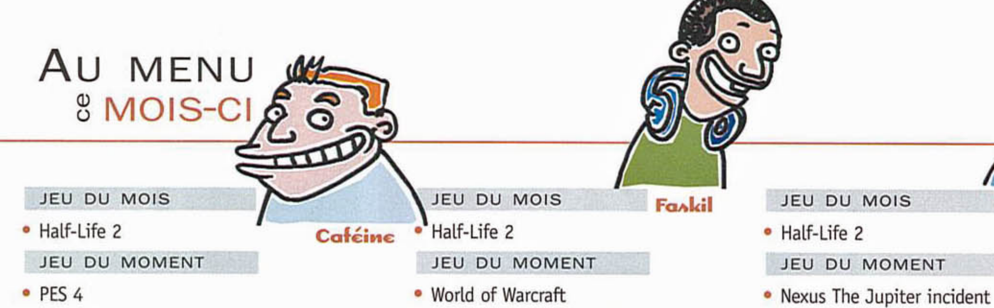


Démo présente sur le DVD-Rom ou/et CD-Rom



Stop Doublage pourri

AU MENU ce MOIS-CI



Caféine

JEU DU MOIS
- Half-Life 2

JEU DU MOMENT
- PES 4

JEU ATTENDU
- Fin du bouclage

Faskil

JEU DU MOIS
- Half-Life 2

JEU DU MOMENT
- World of Warcraft

JEU ATTENDU
- Vampire Bloodlines

Bishop

JEU DU MOIS
- Half-Life 2

JEU DU MOMENT
- Nexus The Jupiter incident

JEU ATTENDU
- Splinter Cell Chaos Theory

Cyd

JEU DU MOIS
- Half-Life 2

JEU DU MOMENT
- Need for Speed Underground 2

JEU ATTENDU
- Vampire Bloodlines



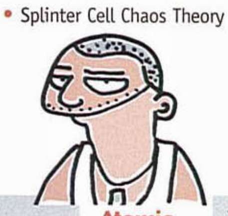
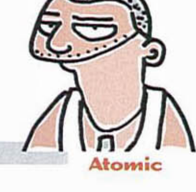
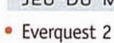


Tbf

JEU DU MOIS
- Prince of Persia 2

JEU DU MOMENT
- Half-Life 2

JEU ATTENDU
- Vampire Bloodlines

Atomic

JEU DU MOIS
- Half-Life 2

JEU DU MOMENT
- Half-Life 2

JEU ATTENDU
- GTA San Andreas



Fumble

JEU DU MOIS
- Everquest 2

JEU DU MOMENT
- Everquest 2

JEU ATTENDU
- The Fall



ACTION



1) **Half-Life 2**
Valve/Vivendi

2) **Prince of Persia 2**
Ubi Soft Montréal/Ubi Soft

3) **Doom 3**
ID Software/Activision

ACTION/TACTIQUE



1) **Dark Project : Deadly Shadows**
Ion Storm/Eidos

2) **Splinter Cell : Pandora Tomorrow**
Ubi Soft Canada/Ubi Soft

3) **Hitman : Contracts**
Io Interactive/Eidos

STRATÉGIE/GESTION



1) **Rome Total War**
The Creative Assembly/Activision

2) **Warhammer 40000 : Dawn of War**
Relic Entertainment/THQ

3) **Warcraft III : The Frozen Throne**
Blizzard/Vivendi

MMORPG



1) **Everquest 2**
SOE/Ubi Soft

2) **Lineage 2**
NC Soft/NC Soft

3) **City of Heroes**
Cryptic Studios/NC Soft

SPORT



1) **Pro Evolution Soccer 4**
Konami/Konami

2) **Top Spin**
PAM Development/Atari

3) **NFS Underground 2**
EA Black Box/Electronic Arts

JEU DE RÔLE/AVENTURE



1) **Myst IV : Revelation**
Ubi Soft Montréal/Ubi Soft

2) **Star Wars : KOTOR**
Bioware/Activision

3) **Beyond Good & Evil**
Ubi Soft/Ubi Soft

SIMULATION



1) **Lock On**
Eagle Dynamics/Ubi Soft

2) **IL-2 Sturmovik : The Forgotten Battles**
Maddox Games/Ubi Soft



3) **Flight Simulator 2004**
Microsoft/Microsoft

TOP DAUBES



1) **Atlantis Evolution**
Atlantis Interactive/Dreamcatcher

2) **Men of Valor**
2015/Acclaim

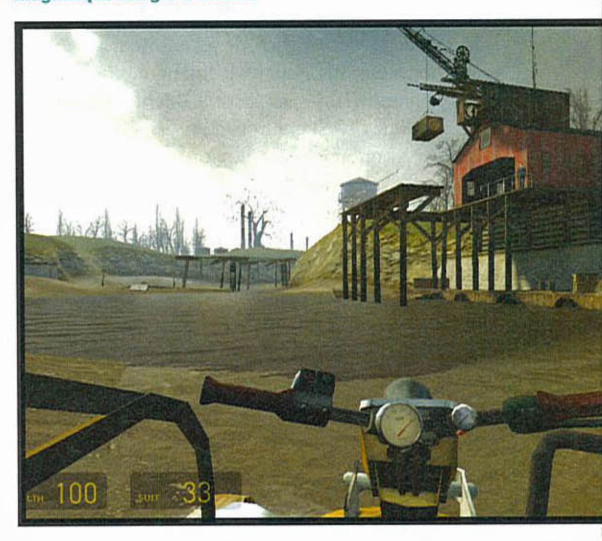
3) **Moment of Silence**
House Tales/Focus

Half-Life 2

MESSIE À LA BOURRE

ENFIN ! ENFIN IL EST LÀ, LE MYTHIQUE HALF-LIFE 2. ON L'AURA ATTENDU LONGTEMPS MAIS VOILÀ FINALEMENT LA SUITE D'UN DES MEILLEURS TITRES DE TOUTE L'HISTOIRE DU PC, DANS UNE VERSION VRAIMENT JOUABLE ET INTERACTIVE (PAS COMME LES DÉMOS BIDONNÉES DE L'E3). ET CETTE FOIS CE N'EST PAS UNE COPIE VENANT DE L'OUTLOOK DE GABE NEWELL.

Mais qui est donc cet homme en gris près de ce magnifique hangar à treuil ?





Les lames volantes sont vraiment très efficaces. Et drôles.

Ouch, envie de vomir, terrible mal de tête... Ça tourne, ça fait mal, comme si un malade s'amusait à me taper sur le crâne avec un pied de biche. Un fonctionnaire en costume se tient devant moi, il est si proche que je distingue chaque pore de sa vieille peau fripée. Il m'appelle Gordon Freeman et il me dit de me réveiller, il me parle de Black Mesa, je capte rien à ce qu'il raconte mais vu son sourire grimaçant, je crois qu'il se fout de ma gueule. Ça devait être un rêve, finalement, parce que d'un coup je réalise que je suis dans le RER et que j'arrive à la gare St Lazare. Mais qu'est-ce que je fous là ? Je me sens encore plus largué que la fois où Faskil nous a proposé une dégustation des produits de son pays, quand j'ai repris conscience deux jours plus tard dans une benne à ordure. Je descends du wagon et commence à marcher sur le quai, au moins cette fois on m'a pas piqué mes baskets. C'est bizarre... Ils ont pas l'air gentil les CRS. D'habitude ils respirent le calme, la tolérance et la vivacité d'esprit, mais là je sais pas, y'a comme un truc. C'est peut-être le masque à gaz qui met pas en confiance. En tout cas, j'ai pas ma carte d'identité sur moi et ils semblent le prendre très au sérieux, il y en a un qui m'emmène à l'écart dans une petite pièce où trône un fauteuil de dentiste – le modèle spécial détente, celui qui a de grosses sangles maculées de sang séché.

Dans l'ensemble le feeling des armes est très satisfaisant.



Gordon Freeman est l'homme à abattre à n'importe quel prix.

Bienvenue à City 17

Impossible de savoir combien d'années se sont écoulées depuis la catastrophe de Black Mesa, mais ce qui est clair c'est que la vie a beaucoup changé. Les mystérieux extra-terrestres du Combine se sont invités chez nous et la planète ressemble maintenant à un vaste camp de prisonniers. Largement inspiré de l'Europe de l'Est sous domination soviétique et de romans dystopiques sauce 1984, Half-Life 2 nous fait


TOUT PUBLIC


40 INTERNET


LOCAL 40 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Vivendi Universal Games
DÉVELOPPEUR Valve Software/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée

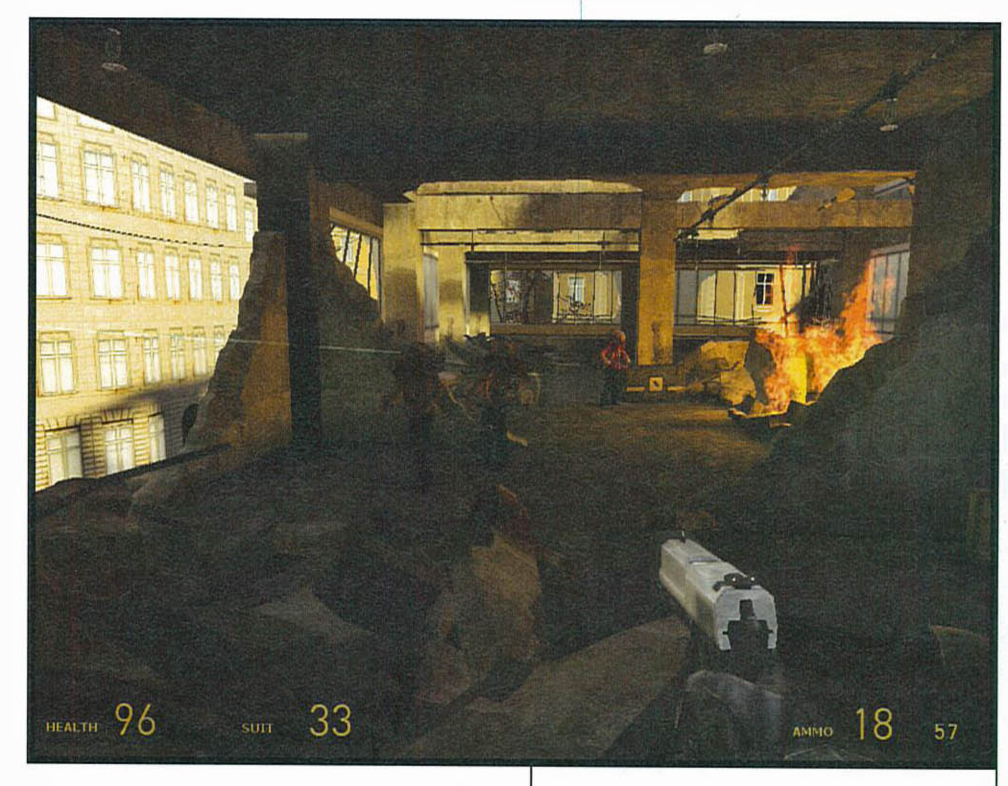


Faites gaffe en marchant dans le sable, des saloperies apparaissent à l'infini.

découvrir un monde où la population vit dans la terreur de la MetroPolice, de ses informateurs et de ses robots espions. Pour les habitants entassés dans des clapiers délabrés, impossible d'échapper à la propagande orwellienne déversée en boucle par les téléviseurs omniprésents. Les fortes têtes qui veulent se soustraire à ce lavage de cerveau en règle sont victimes d'une forme plus directe de matraquage, administrée avec application par des professionnels en uniforme. Qui aime bien châtie bien, paraît-il. Eh bien les flics du Combine débordent tellement d'affection que s'ils n'aiment pas votre regard, ils vous collent contre un mur au bord du canal et ils vous fusillent en vitesse avant de retourner déjeuner. C'est sûr, avec des forces de l'ordre d'un tel calibre on se sent enfin en sécurité !

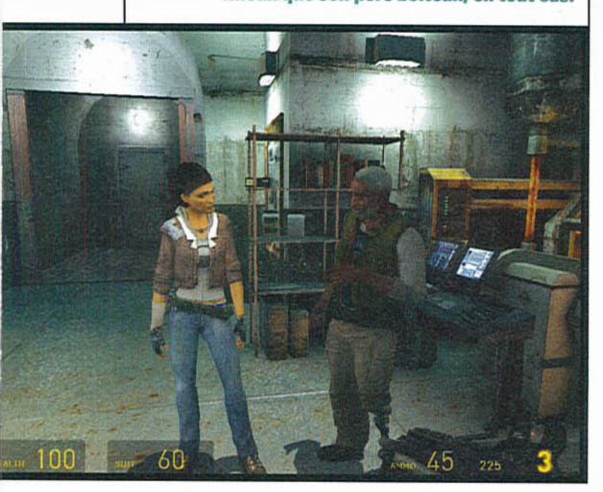
Et alors ? Et alors ?...

Et alors Zorro est arrivé-é-ééé, avec sa barre à mine et sa combinaison orange fluo. Pour les aliens et leurs zélés collaborateurs, Gordon Freeman est l'homme à abattre à n'importe quel prix. Pour les rares mouvements de résistance, il incarne le dernier espoir. Organisées autour des survivants de Black Mesa, ces petites cellules « terroristes » sont l'occasion de reprendre contact avec plein de vieilles connaissances. Barney le garde par exemple, ce pauvre side-kick à peine capable de descendre un zombi dans HL1 et qui avait été promu héros dans l'extension Blue Shift. Les scientifiques sont là aussi : le binoclard chauve qui passait son temps à courir en rond et à se faire écraser par des bouts de maçonnerie, ainsi que le Noir qui se faisait toujours manger la tête par les bernacles pendues au plafond. Ce dernier a un peu vieilli et il a perdu une jambe, mais il a surtout gagné une fille, Alyx, objet de fantasmes torrides pour des millions de fans en chaleur. Valve a réalisé un énorme effort technique pour créer des personnages visuellement crédibles et le résultat est digne d'éloges : un système d'animations faciales donne aux visages des expressions naturelles, de plus les mouvements des lèvres sont synchronisés avec les voix anglaises. L'intérêt d'une telle technologie au service d'un vulgaire jeu de tir n'est pas forcément évident, mais Gabe Newell tenait beaucoup à renforcer l'immersion grâce à une plus grande présence des figurants. C'est pourquoi le jeu comporte deux bonnes heures de « dialogues », ou plutôt de scènes scriptées où on vous explique des trucs – sans que vous puissiez répondre, vu que cet autiste de Gordon ne dessert jamais les mâchoires.



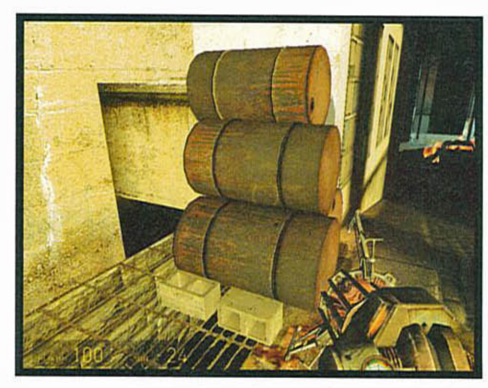
Vous voyez le petit laser bleu sur la tête du zombi ? Ça veut dire qu'elle va très bientôt éclater.

Elle est bien mimi cette Alyx... Mieux que son père boiteux, en tout cas.



Domino Day

Mais la principale avancée de HL2, c'est l'intégration du moteur physique Havok au gameplay. On peut saisir tous les petits objets qui nous entourent, les reposer délicatement ou au contraire les balancer aussi loin que possible. Oui, les grenades aussi. Les hélicos qui survolent les rues à basse altitude soulèvent des



Ça c'est un bel échafaudage bien stable, j'en suis très fier.

Casse-tête variés

Grâce à l'intégration poussée des physiques Havok, HL2 est plein de petits puzzles plus ou moins complexes à base de poulies et de balanciers. L'idée est excellente et donne parfois l'impression d'avancer dans un jeu d'aventure en vue à la première personne, même si les énigmes sont en général très simples. Certaines manipulations sont quand même bien pénibles, amusantes dans l'idée mais trop longues et répétitives. De même, on croise assez souvent des pièges mécaniques ou incendiaires qui permettent de martyriser des monstres de manière fort distrayante, du genre la grue électro-aimant pour aplatir des soldats sous d'énormes containers, ou des rotors qui fauchent tous les zombis qui passent. Mais si on se marre bien au début, on se lasse assez vite de ces pièges faciles : le but d'un FPS c'est avant tout de shooter des vilains, pas d'appuyer sur un bouton et de regarder les ennemis mourir automatiquement, encore et encore.



On peut saisir tous les petits objets qui nous entourent.

Et voilà, on s'absente cinq minutes et la Terre se fait envahir !





Admirez un peu l'écume soulevée par cet hélico... On en oublierait presque qu'il essaye de nous tuer.

nuages de poussière et font danser les câbles électriques. Les rafales de plomb font éclater les palissades de bois, secouent les plaques d'acier.
À part pour faire pivoter des objets, ce qui est encore un peu compliqué, la maniabilité est parfaite : si on a besoin de franchir un mur, on peut très facilement empiler des caisses et les consolider avec des parpaings. Ces manip ne sont pas révolutionnaires, c'est même plutôt banal dans un Thief ou un Deus Ex, mais pour un bon gros FPS d'action, sans inventaire et où le rôle des objets est essentiellement d'exploser sous les impacts, ça fait tout drôle.
Les premières scènes d'exposition du scénario sont donc un peu étranges, avec des personnages impeccablement animés qui nous débitent imperturbablement leurs petits discours pendant qu'on ne peut s'empêcher de renverser tous les meubles, de sauter partout en envoyant les bouquins valdinguer par les fenêtres, de leur éclater des canettes de bière sur la tête et de dévaster les lieux aussi complètement que possible.

La gravité, c'est balèze

Mais le moteur physique ne sert pas qu'à lancer des pots de peinture sur les murs pour le plaisir de faire des grosses taches, il a surtout des applications très concrètes dans les combats. Ainsi on peut avancer en portant un bidon métallique devant soi pour se protéger des balles. C'est même une tactique tellement efficace pour contourner les mitrailleuses qu'on se demande pourquoi personne n'y a pensé dans la vraie vie.
Assez rapidement on récupère le Gravity Gun, qui permet d'attirer vers soi et de soulever sans mal des objets d'une centaine de kilos, ou de bousculer sur quelques mètres des masses de plusieurs tonnes.
On peut ainsi déblayer très rapidement une route encombrée de carcasses de voitures enchevêtrées, aspirer des objets normalement inaccessibles, ou encore attraper des armoires et les propulser à très grande vitesse vers la tête des gens qu'on n'aime pas.
Inversement, certaines créatures ne se privent pas d'essayer de vous lapider avec des canapés et des vieux pneus. Et comme il ne faudrait pas que le joueur passe à côté du potentiel ludique de la chose,

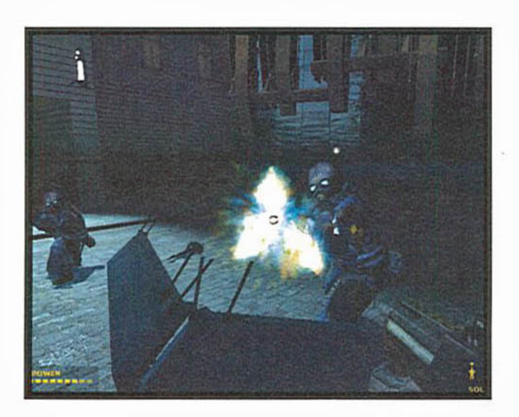


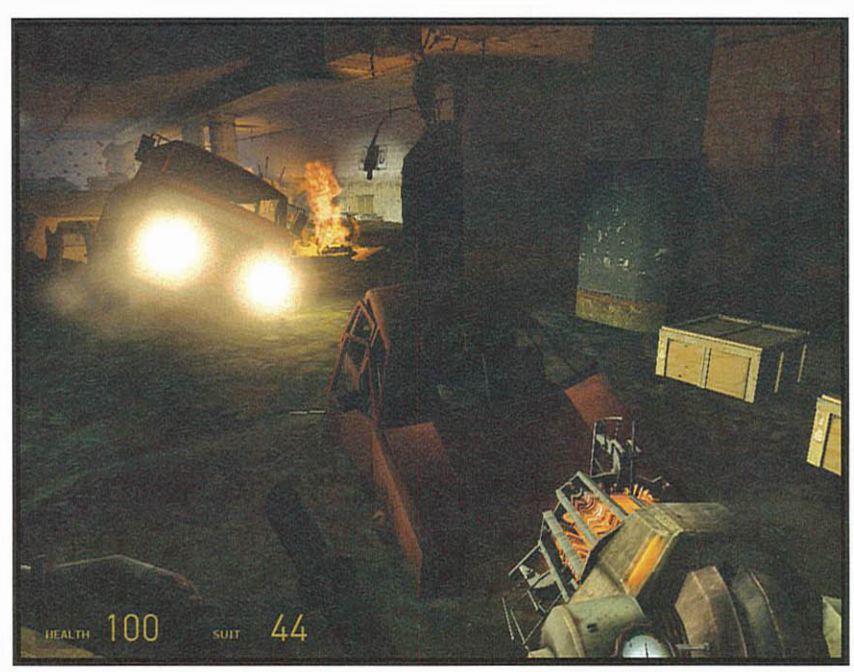
Mais c'est quoi ce patelin de tarés ?

un chapitre entier du jeu y est entièrement consacré : une ville fantôme bourrée de zombis maladroits, de lames de scies circulaires et de bonbonnes de butane qui vous implorent de leurs petits yeux humides et piaillent « lance-moi, lance-moi ! ».

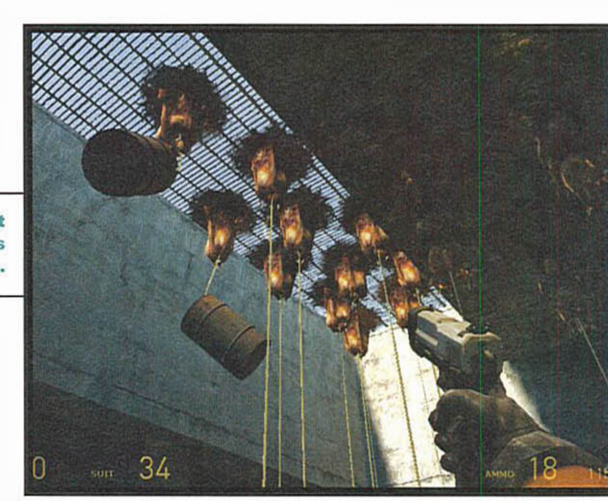
Gameplay pas toujours inspiré

Le Gravity Gun permet également de capturer les petits robots et de les fracasser instantanément sur les murs, une méthode d'une telle efficacité qu'on peut se demander si la présence de ces ennemis apporte encore quelque chose au jeu. En effet le Gravity Gun n'a pas de limite de temps ou d'énergie, on peut donc en user et en abuser sans restriction. Même chose pour les « boules qui puent » : ces grenades à phéromones disponibles en nombre illimité permettent de faire surgir du sol des monstres insectoïdes et de les envoyer à l'assaut des positions ennemies. Bravo, on s'amuse bien à regarder les pauvres gardes succomber sous des vagues infinies de bestioles sorties tout droit de Starship Trooper, mais avec cette tactique imparable le gameplay se limite vite à lancer une boulette vers les méchants puis à attendre patiemment que les monstres aient nettoyé toute la zone. Ce n'est que quand une tourelle automatique gêne leur progression qu'on doit faire quelque chose : déblayer l'obstacle avec une grenade ou un coup de Manipulator. C'était bien vu au départ, mais fallait-il vraiment décliner autant de fois et pendant autant d'heures des concepts qui transforment le joueur en spectateur passif ? D'autres bonnes idées sont ainsi réitérées jusqu'à plus soif. Les Striders par exemple : des énormes robots échassiers qui hantent les rues de City 17 en éparpillant au canon laser tout ce qui leur résiste. Jouant un peu le même rôle que les hélicoptères tueurs du premier jeu, ces adversaires quasi-invulnérables ne peuvent être vaincus que par un déluge de roquettes. Au début, on prend son pied à jouer au chat et à la souris dans les décombres, mais au bout d'un moment on réalise qu'à chaque fois c'est pareil, il faut appliquer LA solution, la seule : trouver la caisse de roquettes infinies qui traîne forcément dans le coin, camper à côté et boum boum tout ce qui passe. Bête et méchant, mais surtout lassant au bout de la cinquième fois.





Un conseil : évitez de marcher dans la boue verte.



Les bernacles chopent n'importe quoi, y compris les vieux bidons.

Meilleurs graphismes 2003

En tout cas, un indiscutable point fort du titre, c'est son rendu visuel. Le jeu s'offre plein d'extravagances graphiques avec des effets de lentille, du verre dépoli qui déforme les silhouettes, une magnifique eau croupie dans laquelle il fait bon barboter, des plastiques semi-transparents, des reflets sur les surfaces lisses… Les artistes s'en sont donné à cœur joie pour mettre en valeur ces effets spéciaux. On remarque quand même les éclairages fixes (contrairement par exemple à un Deus Ex 2, sans parler de Doom 3), des bugs dans les ombres temps réel et quelques textures qui font pitié, mais rien de bien méchant. Au final, il faut se rendre à l'évidence : sur certains points, Half-Life 2 arrive incontestablement derrière un Far Cry et se situe plutôt au niveau de Medal of Honor : Bataille du Pacifique. Idem pour les rares véhicules : c'est toujours bon à prendre mais ils s'avèrent maintenant très classiques. HL2 aurait tout tué s'il était sorti en temps et en heure, mais fin 2004 il rentre dans le rang et n'est qu'un des plus beaux jeux du marché, sans plus. Autre petite déception, l'ambiance sonore. Certains bruitages sont très bons, mais la musique se limite à quelques morceaux technoïdes tout droit venus du premier jeu. On est vraiment loin des atmosphères extraordinaires de Doom 3 ou Thief 3,

Multijoueur ? Quel multijoueur ?

Ceux qui espéraient retrouver les joie du Deathmatch sur Crossfire vont être déçus : apparemment le développement d'un vrai multijoueur pour HL2 n'est pas à l'ordre du jour. Pourtant avec le Gravity Gun et les véhicules, ça aurait pu être fantastique… Mais non, il va falloir se contenter de l'indéboulonnable Counter-Strike, qui a reçu deux coups de peinture et tourne maintenant sur le Source Engine. Heureusement, on se doute bien que d'ici quelques mois tout plein de mods vont faire leur apparition et relancer la vapeur, mais pour l'instant c'est le désert et il va falloir attendre encore un peu plus.

Les pauvres gardes succombent sous des vagues infinies de bestioles.

c'est dommage de ne pas avoir plus travaillé dans ce domaine – surtout qu'ils auraient quand même eu le temps de s'en préoccuper davantage.

Un triomphe gâché

Gabe Newell le reconnaît à demi-mot : quand le moteur graphique et les scripts de HL2 ont commencé à fonctionner, il a cru que le jeu était presque fini et il s'est précipité à l'E3 2003 pour le dévoiler. Ce n'est que dans les semaines suivantes qu'il a réalisé que des niveaux vides ne font pas un FPS ! Depuis, Valve cravache pour transformer sa superbe démo en jeu interactif. C'est pourquoi HL2 n'atteint hélas pas la perfection de son aîné en ce qui concerne le rythme et l'intensité. Il aurait sans doute profité d'encore un peu plus de temps de développement, mais vu son énorme retard il ne pouvait tout simplement pas se permettre de rater Noël 2004. Du coup certains chapitres sont un peu trop vides, trop faciles, on est trop spectateur et pas assez acteur. Bien que bonne, l'I.A. n'est pas au niveau de ce qu'on nous promettait. La progression est également mal dosée : dès la moitié de l'histoire, au bout de huit ou dix heures de jeu, on connaît déjà tous les ennemis et toutes les armes. Pas assez bourrin ou bien pas assez tactique et réaliste, HL2 est un peu assis entre deux chaises. Pour toutes ces petites raisons, si on a joué aux gros titres de l'année passée, HL2 n'est pas le choc qu'il aurait pu être et sa note a failli en souffrir. Cependant il ne faut pas négliger l'intérêt qu'il présente pour les joueurs occasionnels, le côté décevant du titre venant surtout de la qualité de ses concurrents.
Le seul tort de Half-Life 2 n'est finalement que d'être arrivé trop tard.

Atomic

Les insectes sont nos amis, ils le prouvent en bouffant pour nous les gardes de la prison.



Youhou ! Les spécialistes sont formels : impossible de conduire un buggy sans aussitôt se mettre à faire l'imbécile.

Un peu de technique

On l'a essayé sur un PC faiblard avec processeur 2 GHz, 512 Mo de Ram et une GeForce 4800 SE : Half-Life 2 tourne très bien pourvu qu'on règle le niveau de détails sur « moyen ». Mais n'espérez pas pousser les graphismes à fond avec une config pareille, ça rame beaucoup trop. De plus il faut impérativement une carte vidéo DirectX 9 pour bénéficier de tous les effets visuels.

En Deux Mots

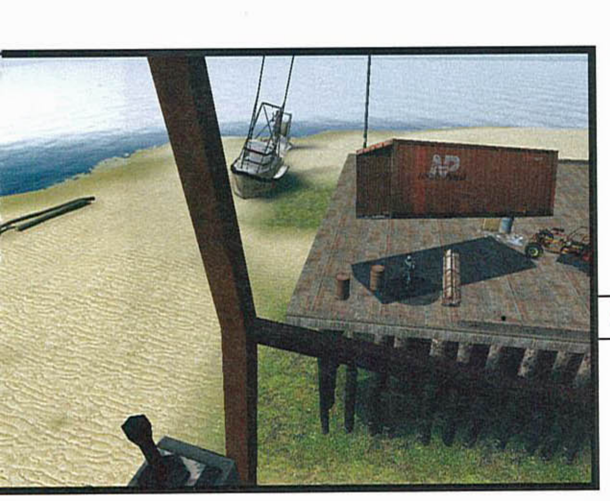
Bousculé par la concurrence, Half-Life 2 passe un peu à côté de son énorme potentiel. Si le spectacle est incontestablement au rendez-vous, les délais de développement supplémentaires n'ont hélas pas été suffisants pour équilibrer parfaitement son gameplay. Résultat : malgré un bon niveau, HL2 manque parfois de rythme et n'est pas aussi captivant que les meilleurs du genre. C'est cependant un titre à essayer, ne serait-ce que pour son moteur physique.

- + Le Gravity Gun !
- + Très bons graphismes
- + Scénario travaillé
- – Parfois trop mou
- – Moins novateur que prévu

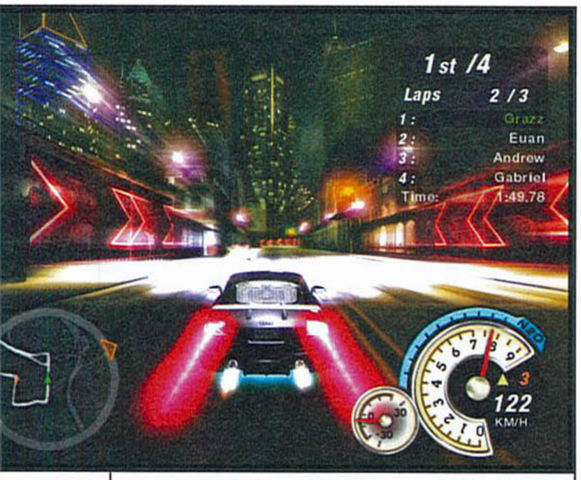
8 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT

Le coin des soupirs

Le passage à HL2 s'est hélas fait au détriment d'une bonne partie de l'arsenal du jeu original, à savoir toutes les armes expérimentales (gauss, gluon) ou aliens (frelons, snarks) ainsi que les mines laser et les charges de C4. À la place, on se contente des boules puantes, du fameux Gravity Gun et d'un fusil d'assaut hi-tech avec un impressionnant tir secondaire. Autre déception, il n'y a plus de monstres aliens dotés d'attaque à distance : terminé les crachats acides, les rafales soniques et les décharges d'énergie, on se contente maintenant de simples coups de latte au corps à corps. En fait, toutes les grosses bestioles sont parties, de même que les assassins ninjas qui bondissaient partout. On constate aussi que les pseudo-Marines du Combine n'ont plus la terrifiante efficacité d'antan. Il est vrai que les tactical FPS modernes type Far Cry ou Call of Duty sont autrement plus retors, avec des ennemis qui se cachent bien mieux et se penchent de côté pour canarder tout en restant à couvert... Sur le plan tactique pur, HL2 est hélas resté coincé des années en arrière, du coup les vétérans feraient bien de jouer directement au niveau de difficulté maximal s'ils veulent trouver du challenge.



Scroutch le soldat.



Une fois la nitro enclenchée, l'impression de vitesse est telle, qu'on se sent scotché à son siège.

Série culte depuis 94, Need for Speed, poursuit son évolution dans l'univers des jeux de course. Avec sa transformation « Underground », le titre du développeur canadien s'oriente plus vers une conduite arcade avec une part importante de customisation de véhicule. Au vu du succès du premier épisode (vendu à plus de 5 millions d'exemplaires) tout laisse à croire que ce virage assure un avenir radieux à cette licence. C'est donc sans surprise que l'on accueille ce deuxième NFS Underground. Alors oui, il ressemble vachement au précédent, mais il y a quelques nouveautés intéressantes quand même.



CONFIG MINIMUM CPU 933 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts/Black box
DÉVELOPPEUR / PAYS EA Canada/Canada
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée



L'univers de la jante

Le tuning est un thème qui ne laisse pas indifférent. D'un côté, on a les accros à la peinture métallisée, aux jantes 17 pouces et aux vinyles tape-à-l'œil. De l'autre, ceux qui pensent que le tuning est un truc de blaireau, ainsi qu'un gouffre à fric. Ayant bon goût, je fais nécessairement partie de la deuxième catégorie. Pourtant, je me suis surpris à rester scotché derrière mon écran, enchaînant course sur course. On se place volontiers au volant de voitures de rêves customisées au possible pour foncer à toute allure dans des décors qui en jettent. En plus, en remportant les courses, on débloque des centaines d'éléments pour son bolide. Du coup, on a plus qu'une hâte : montrer sa merveille à tous ses potes. On rentre presque dans le même délire que pour un personnage de MMORPG : « Eh, t'as vu ma belle épée, ma grosse armure et mon nouveau sort ? ». Sauf que les heures dédiées à choisir son nouveau bouclier sont ici passées au garage à modifier chaque partie du véhicule. Surtout que pour ce second opus, EA n'a pas lésiné sur le contenu. Il existe presque plus du double de pièces (vinyles, jantes démesurées, phares colorés, néons kitsch...) permettant de

Need for Speed Underground 2

CAISSE, FRIME & ROCK N'ROLL

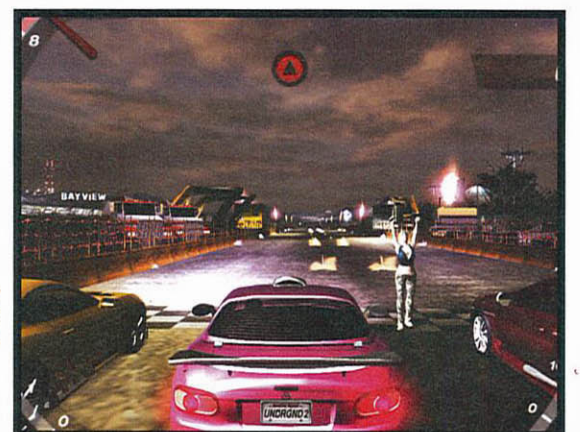
À PEINE LE MOT TUNING PRONONCÉ QUE CERTAINS S'ESCLAFFENT EN PENSANT AUX BEAUFS QUI REPEIGNENT LEUR TWINGO À LA MAIN AVEC DES PEINTURES DE SALLES DE BAIN. MAIS ICI, ON EST LOIN DE LA JACKY TOUCH (WWW.CHEZ.COM/JACKY) ET DE SES VOLANTS EN MOUMOUTE CAR LE TUNING SELON ELECTRONIC ARTS, C'EST DES VOITURES À 50 000 DOLLARS ET DU MATOS DE QUALITÉ, QU'ON SE LE DISE.

La flèche bleue indique que le mode GPS est enclenché. Il ne reste plus qu'à se laisser guider.





Il est temps que je rende les clés de mon Audi TT pour retourner au volant de ma Clio. C'est dur de retourner dans la peau d'un simple journaliste.



Désormais, il est possible d'affronter jusqu'à six joueurs sur certains nouveaux modes en réseau et sur le Net.

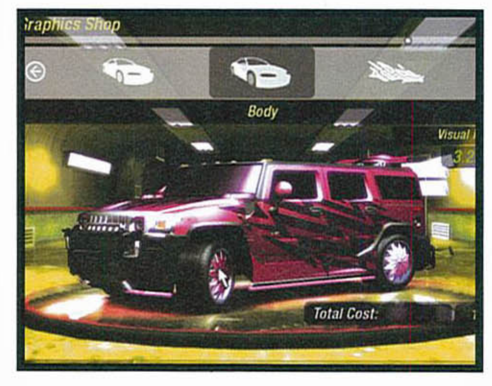
Un peu de technique

Il ne faut pas se leurrer, l'intérêt de NFSU 2 réside également dans son moteur 3D splendide qui nous fait apprécier la modélisation détaillée des véhicules. Jouer avec la configuration minimum conseillée par l'éditeur risque de ne pas vous faire apprécier ce titre à sa juste valeur. Pour cela, il faut au moins posséder un processeur cadencé à 2 GHz, 512 Mo de Ram et une carte vidéo digne de ce nom, du type GeForce 4.

rendre son bolide unique. Il est même possible d'ajouter des enceintes et des écrans LCD dans le coffre pour amplifier tout ce côté tape-à-l'œil. La bande originale joue d'ailleurs un rôle important pour l'ambiance du titre. On ne se lasse pas d'écouter Ministry, Xzibit ou Killing Joke à fond durant ses virées nocturnes. Totalement gadget, mais terriblement fun, on peut également surélever son véhicule grâce à des pistons hydrauliques ou faire jaillir de la fumée de presque n'importe où. La frime totale.

Le pare-chocs des titans

La grande nouveauté de ce second opus réside dans le mode Carrière. Plutôt que de vous faire enchaîner les épreuves dans l'ordre, on vous laisse vous promener dans Bayview et choisir celles qui vous intéressent. La chose qui surprend le plus dès les premières minutes de jeu est la sensation de liberté. Pour un peu, on se sentirait presque perdu dans ce dédale de rues. Heureusement, le jeu propose différentes cartes pour ne pas trop se paumer. Mais ne rêvez pas, tout n'est pas dévoilé aussi simplement et il va falloir user vos pneus dans la ville à la recherche des magasins ou des épreuves en tout genre. C'est d'ailleurs en sortant victorieux de ces challenges que vous débloquerez des voitures inédites et des éléments de tuning, ainsi que de nouveaux quartiers de la ville. Pour ceux qui aiment mettre les mains dans le cambouis, sachez qu'il est désormais possible d'optimiser les performances de son véhicule grâce à des réglages approfondis. Cerise sur le gâteau, chaque ajustement peut être fait en fonction de l'épreuve que l'on désire courir. De ce côté,



Après maintes recherches, nous avons retrouvé la voiture officielle de Mister Coquin. Il ne faut pas qu'il se déplace à Boulogne avec ça, il risque d'avoir des problèmes.

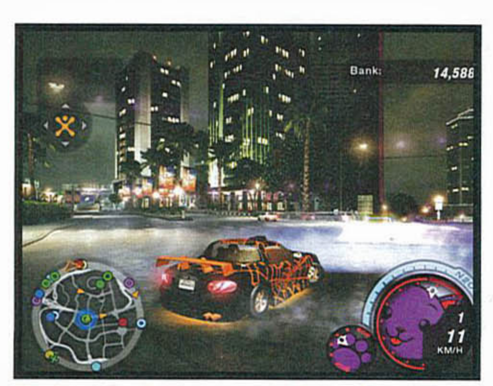
on retrouve les fameux Drift (où il faut accumuler un maximum de points en faisant des dérapages), Sprint (il faut arriver premier sur une ligne droite, la difficulté résidant dans le passage des vitesses), et Circuit (où vous affrontez des concurrents dans les rues de la ville sur plusieurs tours) qui ont fait le succès du premier volet. On note tout de même l'arrivée du mode U.R.L, qui consiste à affronter des concurrents sur des circuits et non en pleine rue. Le mode Street X fait aussi son apparition, mais ressemble comme deux gouttes d'eau au mode Drift. Sauf qu'ici, ce n'est pas le nombre de points gagnés grâce aux dérapages qui compteront pour la victoire mais le fait d'arriver en tête.



Nitro, ni pas assez

Certes les nouveautés ne sont pas flagrantes et on peut reprocher à NFSU 2 les mêmes défauts qui étaient présents dans le premier opus. C'est-à-dire l'absence des forces de l'ordre, les dégâts ridicules qui se résument à des vitres brisées lors des accidents et des circuits se déroulant uniquement la nuit. Les développeurs ont bien tenté de créer un ciel montrant le crépuscule, mais on est très loin des courses à trois heures de l'après-midi en plein mois d'août comme on nous l'avait promis. De même, les intempéries qui viennent troubler votre tranquillité n'influent pas énormément sur la conduite. Malgré tout, avec son approche arcade, ses voitures tape-à-l'œil et son moteur 3D époustouflant, NFS Underground 2 est une véritable mine de plaisir. Enchaîner les courses pour gagner de nouveaux éléments visuels et personnaliser sa caisse s'avère très motivant, pour peu que l'on accroche au concept. Avis aux amateurs.

Cyd



Musique à fond, dérapage en plein cœur du centre ville... C'est bon parfois d'être un boulet.

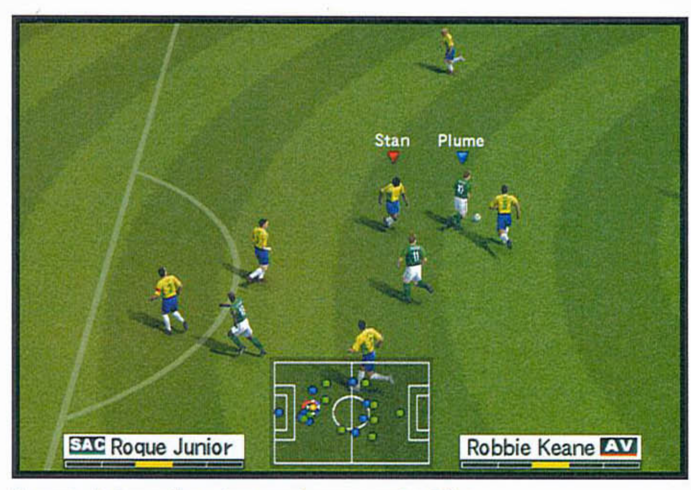
En Deux Mots

UNE SUITE GLOBALEMENT TRÈS SIMILAIRE AU PREMIER VOLET, MAIS DONT LA RÉALISATION EXCEPTIONNELLE DONNE ENVIE D'ALLER TOUJOURS PLUS LOIN. UNE FOIS AU VOLANT, ON A DU MAL À S'ARRÊTER DE CONDUIRE. L'ENCHAÎNEMENT DES ÉPREUVES SE FAIT NATURELLEMENT ET AVEC AUTANT DE PLAISIR AFIN DE DÉBLOQUER L'ÉLÉMENT QUI RENDRA SON BOLIDE UNIQUE.

- + Une ville gigantesque
- + Des centaines d'éléments de tuning
- + Des voitures magnifiques
- − Toujours pas de course-poursuite avec la police

Note	Catégorie
8	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT





En mode de jeu en ligne, tous vos joueurs sont coiffés de votre pseudonyme.

Un petit coup de blues ? Un bad trip alcoolisé ? Heureusement, vos coéquipiers sont toujours là pour vous soutenir.



Pro Evolution Soccer 4

FOOTBALL CHAMPAGNE ENIVRANT

« EH PLUME ! TU TOMBES BIEN. J'AI BESOIN DE QUELQU'UN POUR ME FAIRE LE TEST DE PES 4 ET J'AI NATURELLEMENT PENSÉ À TOI. OUI, JE SAIS QU'IL EST SUPER ONLINE SUR PC. OUI, OUI, JE TE FILE LA GALETTE. ET PLUTÔT QUE DE TACHER LA MOQUETTE, TU VAS TE GROUILLER : ON BOUCLE DANS CINQ MINUTES. » MERCI CAF'...

Injouable, hideux, soporifique, irréaliste : ces qualificatifs, vous ne les croiserez pas durant la lecture de cet article. L'heure est aux superlatifs élogieux, à la foire aux compliments, aux louanges les plus explosives. Mes bien chers frères, la suite de celui que nous appelions encore affectueusement PES3 il y a peu de temps tue tout ce que avez pu connaître en matière de football virtuel. Et attention, elle n'éradique pas sa maigre concurrence avec la finesse d'un Sam Fisher approchant à pas feutrés de sa victime, étouffant un éventuel cri dans un gant de cuir noir, avant de lui retourner la nuque comme un sandwich grec. Non, elle débarque avec la sono à fond, les chaussures en croco, le costard mauve fluo, le tapis rouge déballé et elle colle un gros coup de hache à deux mains sur le coin du crâne des « autres », sans craindre la moindre réplique.
PES4 est encore plus technique, jouissant d'un meilleur contenu, et de la possibilité de se la donner en réseau local ou via Internet. Les ajouts par rapport à la version antérieure n'ont rien de révolutionnaire. Mais ils suffisent à faire le bonheur du mordu du ballon rond sans aucun problème. Et même des autres, c'est pour dire.







CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Konami
DÉVELOPPEUR Konami Computer Entertainment Tokyo/Japon
TEXTE ET VOIX en français





Encore une victime malheureuse d'Arnaud C. qui s'indigne d'une erreur d'arbitrage défavorable.

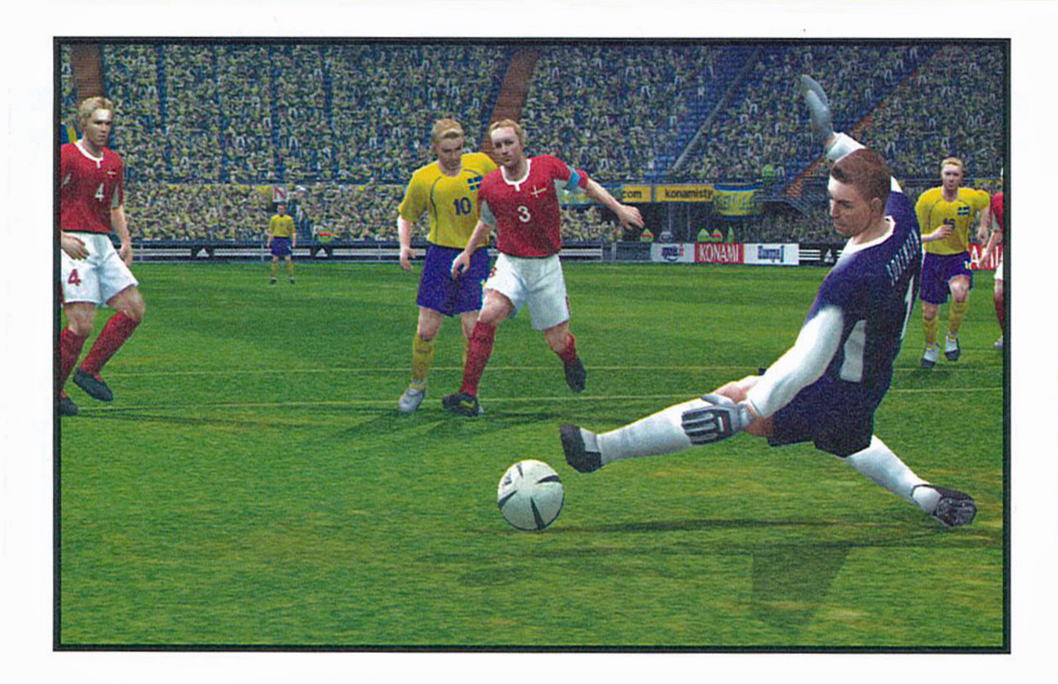
Seul ou entre amis, ça sent les valises sous les yeux.

Un peu de technique

Pas besoin d'une bête de course pour profiter pleinement de ce simulateur de l'impossible, puisque la vérité est ailleurs que dans sa réalisation, presque kif-kif quel que soit le niveau de détail ou la résolution. Mais si vous pouvez pousser à fond, septième ciel garanti. Gardez juste ceci en tête : il ne faut pas que ça rame. Une jouabilité aussi pointilleuse ne le tolérerait pas.

Nouveau jeu de passes

Le nouveau système de passes se montre d'une logique et d'une efficacité implacables. Il s'appuie sur le temps de pression porté à la touche correspondante. En maintenant le bouton plus longtemps, la passe ira vers un bonhomme plus éloigné. Par conséquent, il n'est plus nécessaire d'opter pour les balles hautes quand on surprend un joueur démarqué sur le radar, ou de prier pour qu'un relais de passes parvienne à cet attaquant en jouant au sol. « Tiens, mon petit Ronaldo cavale comme un lapin sur son aile. Mais c'est trop triste, je suis à l'entrée de ma surface et deux équipiers se trouvent entre mon passeur et lui. Hop, je maintiens et voilà qu'il a le ballon dans sa course, au sol, sans transiter par qui que ce soit ». Classe.



Les centres se révèlent bien plus précis et la direction imprimée par vos petits doigts a une réelle influence sur la trajectoire de la balle.

Elle est dedans, c'est pareil !

Le gameplay de PES4 constitue indubitablement l'attraction reine vers laquelle transitent tous les visiteurs. Incroyablement pointu, péchu et varié, il ne dévoile ses plus fabuleuses richesses qu'après de nombreuses heures de pratique. Dès les premières joutes, on subodore déjà le potentiel incroyable de ce titre pour le moins exigeant. Bah oui, à avaler des peignées et à observer comment procède l'adversaire pour nous dépecer, on apprend. Le football requiert de la patience, du sang-froid, un vrai sens de la construction et un timing impeccable. L'une des grandes forces du ballon rond made in Konami depuis longtemps réside dans l'art de procurer une joie incommensurable dès que l'on réussit le moindre petit truc. Axé simulation à mort, PES joue la carte de la rareté. Autrement dit, le football-brazil-samba-wouhou-dans-fesses-à-toi, même quand on connaît le soft par cœur, ce n'est pas systématique. Réaliste, mais le spectacle en prend un coup. Un dribble réussi, un poteau ou un sauvetage in extremis : on se lève et on hurle. C'est une fois que tous les regards sont dardés sur notre personne que l'on réalise que, comparée à la dernière édition, la sensation d'avoir au bout des doigts une retransmission télévisée se trouve décuplée. Dans l'équilibre des forces, même si les scores ne le reflètent pas toujours, l'avantage appartient au jeu offensif. Les dribbles plus rapides, la protection de balle enfin efficiente



Victime d'un boucher, ce joueur sort sur une civière le temps de se faire soigner. Il reviendra peut-être un peu éclopé...



Plus de mouvement

Après la roulette marseillaise l'an passé, quelques nouveaux gestes plus ou moins utiles s'invitent, comme la feinte de corps ou bien la fulgurante volte-face qui vous remet automatiquement dans la direction des cages. J'ajoute le terrible coup du foulard, réalisable uniquement par une poignée d'élus dont Roberto Carlos ou Alvaro Recoba, tellement bourgeois dans sa finition que vous vous n'en pourrez plus d'extase. Enfin, les combinaisons sur coup franc sont désormais accessibles. Il est possible de frapper à l'ancienne ou d'appeler un coéquipier qui pourra surprendre le gardien d'un tir furtif, voire de décaler le ballon en vue d'une grosse minasse. Un peu de variété.

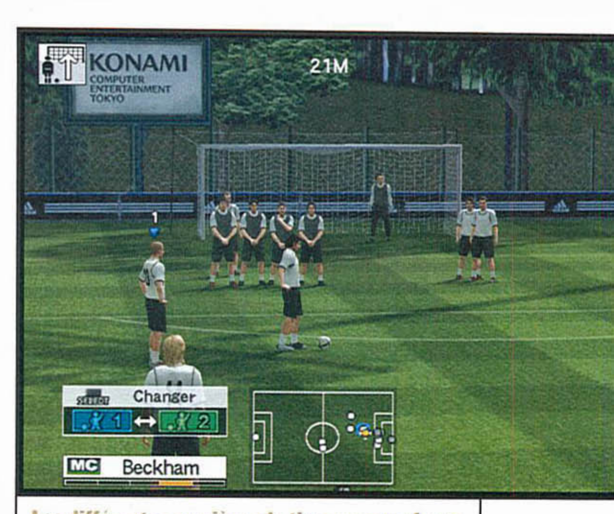
L'art de procurer une joie incommensurable dès que l'on réussit le moindre truc.

et surtout des appels dignes de vrais footeux professionnels paraissent sonner le glas d'une défense parfois hésitante. En outre, le jeu en profondeur paye infiniment… si l'on ne sait pas comment s'y prendre avec les derniers remparts. Ne pas se jeter, voilà la clé ! Si vous parvenez à bien gérer le pressing de l'I.A., votre job s'en trouvera grandement facilité et le personnage que vous dirigerez aura tout le loisir de boucher un espace un chouia trop béant. Si bien qu'en dépit de la plus grande précision des centres, vous serez aux aguets pour empêcher un opportun de briser vos rêves d'un coup de boule. Encore que sur une occasion, votre gardien ne s'en laissera pas compter comme un pupille débutant. Un vrai mur, le bougre. Dommage qu'il soit si fragile lorsqu'une pichenette ou une feinte de frappe lui fouettent les yeux. Un défaut bien minime en comparaison des réactions chimiques démentielles qu'occasionne une partie.

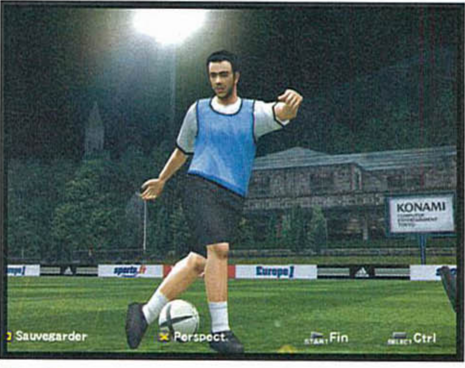
Un peu comme pour les rappeurs et les DJ, les footeux se moquent de leur physique. Ils ont le fric et les nénettes dès qu'ils sont connus.

Muscle ton jeu, Robert

En matière de style de jeu, tous les coups sont permis. Même la méthode du boucher façon Arnaud C., compétiteur désirant rester dans l'anonymat. Celui-ci nous avoue toutefois ne pas avoir encore tous les arbitres dans sa poche. Enfin présents sur le gazon, les hommes en noir affichent davantage que des différences ethniques. Chacun se voit doté d'une I.A. propre. Cela va du gars qui ne voit rien et distribue un carton jaune en traînant les savates sur un tacle au ras des oreilles, à celui qui boit trop de café et siffle absolument tout, collant un rouge sur une poussette. Bien souvent, des erreurs de jugements se glisseront dans ce tableau, pour ne pas oublier de faire enrager l'un des participants. Autre raison de s'empourprer : les juges de touche se manifestent parfois bien tard pour signaler une position de hors-jeu. Sadiques, ils attendent que le buteur s'enflamme. Fausse joie assurée. Ça, plus les saynètes de remplacements, les débuts de bagarres ou les blessés soignés sur la touche, donnent un brin de vie à des matches encore un peu mous à nos oreilles, la faute à des commentateurs mollassons et à des supporters statiques. Si l'aspect visuel confirme qu'il s'agit d'une conversion basique d'un hit console comme les Japonais en ont le secret – le droit d'ajuster la résolution, faisant fi des performances des bécanes actuelles –, on se régale de la ressemblance des sportifs avec leurs avatars ainsi que de certaines attitudes spécifiques. « Tiens, mais c'est la sale dentition de Ronaldinho ! Mais je reconnais super bien ce playboy de David Beckham et sa façon de shooter. Et là, est-ce un avion ? Une fusée ? Mais non, c'est Thierry Henry, et ses chaussettes remontées jusqu'au genoux ! ». Malgré une réalisation moins léchée que celle de FIFA, l'efficacité répond présente.



Les différentes manières de tirer un coup-franc promettent quelques gouttes de sueur de part et d'autre du terrain.

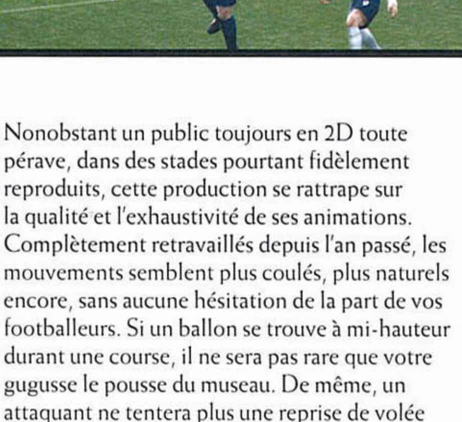


Il se la raconte avec son coup du foulard. Mais il vous dit aussi qu'il faut qu'il fasse une feinte de frappe sur son mauvais pied, puis qu'il tire pour que ça arrive…





Le menu modifier permet de rectifier quelques erreurs, mais aussi de créer un milliardaire en short à son image.



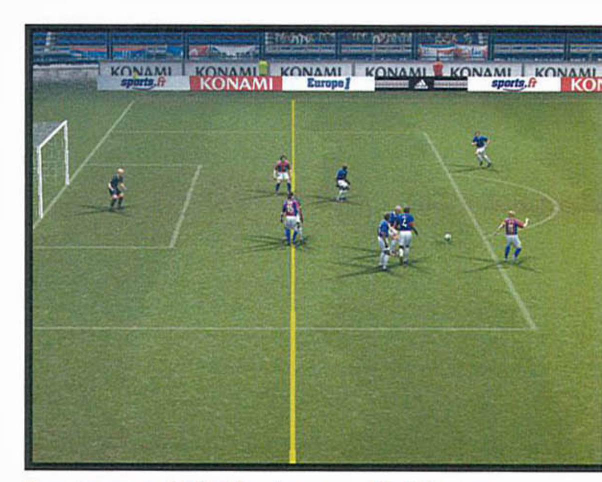
Nonobstant un public toujours en 2D toute pérave, dans des stades pourtant fidèlement reproduits, cette production se rattrape sur la qualité et l'exhaustivité de ses animations. Complètement retravaillés depuis l'an passé, les mouvements semblent plus coulés, plus naturels encore, sans aucune hésitation de la part de vos footballeurs. Si un ballon se trouve à mi-hauteur durant une course, il ne sera pas rare que votre gugusse le pousse du museau. De même, un attaquant ne tentera plus une reprise de volée sur un ballon manifestement affecté à une tête plongeante. Y'a du mieux, pour sûr.

Le club de mon cœur

Subsiste la douloureuse question des licences incomplètes et des transferts. 57 nations et 139 clubs dont six ligues complètes. La France, l'Allemagne et l'Angleterre chez les non-licenciés et les championnats italiens, espagnols et néerlandais de l'autre côté, avec effectifs et équipements complets. Enfin, complets... Tout n'est pas strictement à jour alors que la fin du mercato date de quelques mois. Zizou gambade toujours pour l'équipe de France, par exemple... Qu'importe, un petit tour dans le menu d'édition et l'erreur sera réparée. Eh mais j'ai oublié de causer des modes de jeu ! Parce que seul ou entre amis, ça sent les valises sous les yeux. Jouable jusqu'à huit sur le même écran (prévoyez une note salée pour les adaptateurs manettes, les pads, et un câble histoire de transférer l'image sur autre chose qu'un 17 pouces), il donne aussi de quoi manger aux solitaires. Je vous conseille le mode Entraînement vachement instructif avant de rouler votre bosse sur les coupes et ligues proposées. La profondeur de la Ligue Master a encore été creusée, sans verser dans la complexité rebutante d'un jeu de gestion. Des joueurs jeunes qui évoluent, des viocs qui régressent, des sessions de décrassage, une recherche de talents facilitée : on rentre dedans. Il n'y a guère qu'un seul moyen de s'en détacher : le jeu en ligne ou en réseau, testé et approuvé. Certes, il ne s'agit que d'IP à IP : pas d'interface pratique, de recherche d'adversaire automatisée en fonction de son niveau, etc. Konami ne connait pas Battle.net et ça se voit. Il va falloir dégainer votre client de messagerie instantanée préféré, voire un bon vieux téléphone pour contacter vos adversaires. Une fois leur adresse IP notée dans le jeu, elle reste disponible, ce qui permet de se constituer un carnet d'adresses et de savoir s'ils sont online. Ultra basique. Le plus important c'est que ça fonctionne, et bien ! Pas de lag notable, pas d'impression de flottement dans l'action. Évidemment, comme l'adversaire n'est pas à côté, un monde nouveau s'ouvre à la mauvaise foi. Inventer des excuses bidons pour expliquer une défaite va devenir, j'en ai peur, un jeu dans le jeu. L'interface de chat est rustique, avec un look qui rappelera les années Commodore 64 aux plus vieux. Mais ne nous laissons pas arrêter par des détails : ce mode online fait de PES4 un titre incontournable sur PC. Prevenez juste vos voisins, ils risqueraient de ne pas comprendre pourquoi vous criez (ou pleurez) autant...

Plume





Hors-jeu ou pas ? Attention, les erreurs d'arbitrage se glissent dans le jeu avec une facilité déconcertante.

En Deux Mots

LES FANS DE FOOTBALL PEUVENT ENFIN SAVOURER TOUTES LES SUBTILITÉS D'UNE SIMULATION QUASI IRRÉPROCHABLE VIA LEUR CARTE RÉSEAU. TOUJOURS PLUS RÉALISTE, AUTORISANT LES EXPLOITS LES PLUS DINGUES AU PRIX D'EFFORTS INTENSIFS, PES4 ENTRE DANS LE CERCLE DES JEUX DESTRUCTEURS DE VIE SOCIALE AU MÊME TITRE QU'UN MMORPG. LES DUELS INCARNENT UN MINIMUM SYNDICAL PRESQUE SCANDALEUX POUR DU ONLINE, MAIS SON GAMEPLAY INATTAQUABLE SUFFIT À NOUS CAPTIVER À L'INFINI.

+ Gameplay fabuleux
+ Enfin du online/réseau
+ Plus de licences, youpi !
− Effectifs pas à jour
− Simple conversion
− Commentaires pourris

7 TECHNIQUE

6 ARTISTIQUE

9 INTÉRÊT

Et si j'étais l'élu ?

Petit rappel pour les fous de compétition. La PES League s'ouvre sur une nouvelle saison en décembre. Renseignez-vous sur www.pesleague.com si cela vous branche de vous mesurer aux meilleurs. Ah, le fait de jouer sur console vous répugne ? Sachez qu'un ladder à l'échelle européenne va voir le jour sur http://www.pro-e-league.fr.st. Option naturellement indispensable aux fainéants et aux misanthropes qui, comme nous, vont dorénavant rester scotchés à leur bécane.






On peut renommer ses pensionnaires pour mieux les retrouver.

CERTAINS JOUENT À HALF-LIFE 2, D'AUTRES S'ÉCLATENT SUR PRINCE OF PERSIA. MOI, MA JOIE, C'EST LES JEUX DE GESTION. MALGRÉ TOUT, J'ESPÈRE QU'IL EST BIEN CE ZOO TYCOON, SINON, JE RETOURNE À MES FPS.

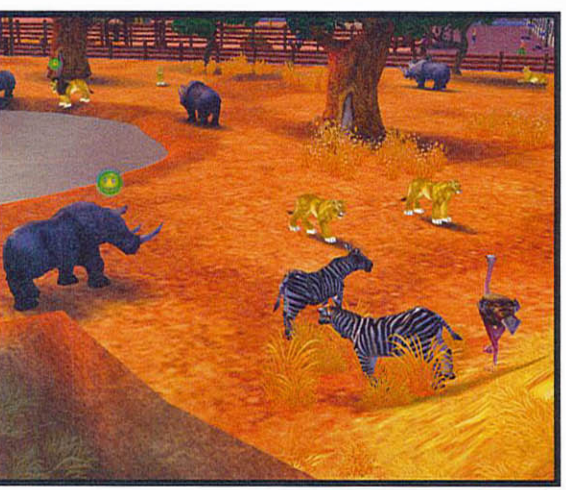
Zoo Tycoon 2

SIMULATION DE ZOO

J'aimerais pouvoir vous dire que Zoo Tycoon 2, c'est LE jeu de gestion à posséder, qu'on s'éclate comme des petits fous, et tout, et tout. Mais ce serait mentir. Sans être aussi catastrophique que Zoo Empire, le titre de Blue Fang est vite décevant. Ainsi, s'il comporte des espèces provenant des quatre coins du monde, il n'y a qu'une trentaine de bêtes différentes. C'est nettement trop léger pour créer un zoo intéressant. D'autant plus que pour faire le bonheur de vos pensionnaires (et de leurs visiteurs), il faut recréer leur biome originel. Seulement, certains de ces décors ne comptent qu'une paire d'espèces différentes, quand ce n'est pas un animal unique. Pour le reste, on est en terrain connu avec les stands de vente de nourriture pour générer des bénéfices supplémentaires, les poubelles à placer pour que le zoo reste propre et le personnel à engager pour s'occuper du reste. À noter que certains de vos employés ont parfois du mal à trouver leur chemin vers les animaux. De même, ils vont quelquefois se perdre à l'autre bout du parc sans raison. Un peu agaçant. Comme dans les « vrais » zoos, les animaux sont passifs au possible et feront, au mieux, semblant de vivre. Même en collant une gazelle dans l'enclos des lions, on n'assiste qu'à un simulacre de poursuite le temps que le fauve soit pris d'une autre envie, comme celle de se noyer dans une flaque. Frustrant.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 733 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 16 Mo
ÉDITEUR Microsoft Games
DÉVELOPPEUR Blue Fang Games/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français


Tout le monde se côtoie sans heurt dans le monde magique de Zoo Tycoon.

Zoo'rais voulu mieux

Graphiquement, ce n'est pas l'extase non plus et on a du mal à comprendre la présence de textures aussi moches à l'aube de 2005. Les animaux souffrent d'animations hachées et d'une carence flagrante en polygones. Parfois, les bestiaux sont assoiffés alors qu'ils ont une gamelle de flotte et un plan d'eau à moins de deux mètres. Heureusement, un mode bac à sable permet de ne s'intéresser qu'à l'agencement de son zoo avec du cash illimité. Le jeu offre également une campagne dont les niveaux se débloquent en réussissant des objectifs précis. Les premières missions constituent une bonne continuité des tutoriaux proposés et les scénarios sont globalement intéressants. Enfin, des challenges uniques viennent compléter cet ensemble bien fourni. Petit bonus, une mini-encyclopédie extraite d'Encarta vous filera des infos utiles ou intéressantes (à condition d'aimer s'instruire). Comparé à Zoo Empire, Zoo Tycoon 2 est un poil mieux finalisé, mais loin de la richesse et de la qualité d'un Roller Coaster Tycoon 3.

Bishop

Un peu de technique

Bon, moi je ne comprends rien à ce jeu. Le moteur graphique rame quand on place des chemins, mais reste super fluide quand on modélise le décor. Et parfois c'est l'inverse. Si vous augmentez le niveau de détail, ça rame plus, mais c'est toujours aussi laid. En dehors de ça, les textures moches et la ménagerie modélisée avec trop peu de polygones ne sont pas trop exigeantes et se contenteront d'un GHz.




Signe que vos animaux sont heureux, ils se reproduisent.

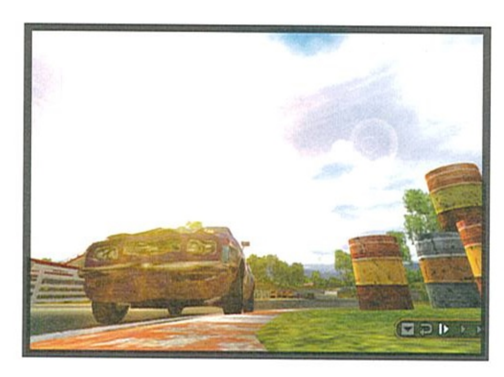
En Deux Mots

Zoo Tycoon 2 est paradoxal. On y trouve de très bonnes idées, mais également de beaux ratés dans le gameplay. En plus, on s'ennuie assez lourdement. Enfin, c'est toujours mieux que Zoo Empire...

+ Sympa
+ Thèmes
- Quelques ralentissements
- Plutôt moche
- Pas assez varié

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT





Flatout

CAISSES À SAVON



Curieusement, les courses dans la neige ne sont pas les plus difficiles.







CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Empire Interactive
DÉVELOPPEUR Bugbear Entertainment/Finlande
TEXTE en français ET VOIX -

Si vous n'avez jamais conduit une Austin Mini aux pneus lisses sur la neige, vous ne pouvez pas appréhender le comportement des caisses à savon qu'on pilote dans Flatout. Si vous voulez malgré tout vous faire une idée de la dynamique du jeu, imaginez une voiture lourde, dotée d'un moteur gonflé à bloc, mais qui partirait en glissade à la moindre accélération trop poussée. Étonnamment, ce comportement qui énerverait dans n'importe quelle autre simulation semble tout à fait naturel ici. Rapidement on chope le coup, on apprend à utiliser parcimonieusement l'accélérateur et les freins et on base toute sa conduite sur l'optimisation des dérapages. N'hésitez pas à prendre appui sur vos adversaires, pour une fois que ces boulets peuvent servir à quelque chose. Dans l'ensemble, ils ne sont d'ailleurs pas mauvais et feront d'efficaces challengers pendant le championnat. Ce dernier comporte 36 courses réparties dans différents environnements. En dehors des circuits bitumés, tout est fait pour garantir un maximum de tête-à-queue. Qu'il s'agisse des courses dans la forêt, sur neige, ou traversant des chantiers de construction, vous êtes assuré de finir quelques virages dans la nature.



Chahutages, bousculades et éjections dans la nature sont le quotidien de Flatout.

Il n'y a pas que la physique qui compte

En plus d'un gameplay alternatif, Flatout bénéficie d'un moteur physique jamais vu jusqu'ici dans un jeu de course. Oh bien sûr, nombre de titres nous ont montré des voitures s'écrasant sur leurs amortisseurs avec autant de réalisme que celles de Flatout. Les mêmes rythment souvent les courses avec le bruit des morceaux de carrosserie bringuebalants après les accidents, mais aucun n'a jamais offert la possibilité de ruiner une bonne partie du décor de la sorte. Sur les chantiers par exemple, il m'est arrivé de voir mon bolide se faire aplatir par des bouts d'échafaudages fauchés par la voiture devant moi. Rien de plus rageant quand vous êtes la victime et rien de plus fun quand c'est un de vos adversaires qui subit votre fourberie. On pourra également citer les coups de pelleteuse, l'éparpillement de rondins de bois ou la dispersion de barils métalliques. Attention cependant, tout reste en place et vous risquez de tomber dans votre



Rah non, mais pourquoi moi ?

propre piège le tour d'après. Heureusement, les accidents ne sont pas dramatiques et il est tout à fait possible de regagner la première place après s'être retrouvé en fin de classement. Il suffit juste de maîtriser sa conduite. Les circuits sont relativement variés et proposent moult bosses, virages, chicanes



Le garage permet d'améliorer les performances de son bolide pendant le championnat.

et autres raccourcis pour animer les courses. Évidemment, vous trouverez de nombreux obstacles placés sur les meilleures trajectoires. Sinon c'est pas drôle… Le championnat est le seul mode de jeu qui vous laisse l'opportunité de customiser votre voiture en changeant certaines pièces (moteur, suspensions, pneus, etc.). Les courses, simples ou contre la montre, se feront avec des voitures génériques. À noter que les différents véhicules ont tous un comportement distinct. Du bonheur en barre. Enfin, cerise sur le gâteau, un mode Bonus propose des challenges idiots qui consistent à propulser le conducteur à travers le pare-brise pour lui faire battre des records de hauteur, longueur, ou de s'en servir comme fléchette ou boule de bowling. Idéal pour se détendre après une course perdue de justesse.

Accélération graphique

Au niveau technique, le jeu est à la hauteur de la concurrence. Les véhicules se déforment au moindre contact

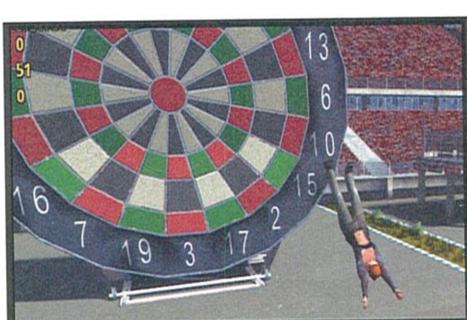


Ne pas se retourner… Ne pas se retourner… Ne pas se retourner…



« D'ici je vois ma maisooooon. »

et les chocs les plus violents leur font perdre des pans entiers de carrosserie. La fumée soulevée par vos roues aurait mérité un peu plus de travail, mais c'est vraiment pour trouver quelque chose à redire au moteur 3D. La bande-son, délicieusement métal, constitue une excellente surprise et rythme les courses à grand renfort de riffs chevelus. Fatalement, si vous adorez Tessa Martin, vous allez vous ennuyer (nous c'est plutôt l'inverse). Ces musiques agrémenteront également les replays des courses. Faites gaffe, on passe vite plus de temps à admirer ses exploits et ceux du moteur physique qu'à piloter réellement. D'autant plus que les caméras statiques et dynamiques (qui survolent la piste) sont judicieusement placées. Malgré tout, la réalisation de Flatout est entachée de quelques petits défauts, pas dramatiques, mais toujours un peu pénibles. Par exemple, en cas de choc violent, le pilote se retrouve projeté à travers le pare-brise. Je parle des courses normales, pas du mode où c'est justement ce qu'on veut. Seulement, des collisions mineures peuvent provoquer le même résultat.



Après l' « homme canon », la « femme fléchette ».

Du coup, on peste souvent contre ce monde trop injuste. On reprochera également à l'I.A. des concurrents de ne jamais prendre les raccourcis ni utiliser son turbo. Cependant, il s'agit là de petits détails qui ne gâchent pas la bonne impression d'ensemble. Doté d'un mode solo fun et technique, d'une option multijoueur du même acabit et de quelques courses originales, Flatout nous fait redécouvrir le jeu de caisses grâce à sa conduite inhabituelle. Attention, les puristes de la simulation risquent de ne pas le trouver à leur goût.

Bishop

Un peu de technique

La configuration minimale vous permettra de faire tourner le jeu avec peu de détails. Pour pouvoir apprécier ce jeu à sa juste valeur, tablez sur 500 MHz de plus et le double de mémoire. C'est toujours frustrant de faire une sortie de route suite à un ralentissement de la machine.



Les accidents sont toujours spectaculaires.

En Deux Mots

FLATOUT RÉUSSIT LE PARI DE PROPOSER UN GAMEPLAY RAFRAÎCHISSANT DANS LE PETIT MONDE DES JEUX DE TRUCS À ROUES. IL SOLLICITERA LE TALENT DE PILOTE DU JOUEUR, TOUT EN LUI PROPOSANT UNE CONDUITE FUN ET ORIGINALE GRÂCE À SON ÉTONNANT MOTEUR PHYSIQUE.

- + Moteur physique
- + Graphismes
- − Accidents pénalisants en multi trop fréquents









Un petit tour de poteau et puis s'en vont (en morceaux).





PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Ubi Soft
DÉVELOPPEUR Ubi Soft Montréal/Canada
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Prince of Persia, l'Âme du guerrier

DÉCAPITE THEM ALL



QUE N'AI-JE PAS DÉJÀ ÉCRIT SUR L'ÂME DU GUERRIER ? ALORS POUR CE TEST, J'AIMERAIS LAISSER LA PAROLE AU PRINCE DE PERSE LUI-MÊME, QUI A ACCEPTÉ DE ME LIVRER UN EXTRAIT DE SON JOURNAL INTIME. DÉCOUVRONS ENSEMBLE L'HOMME DERRIÈRE LA LÉGENDE ET SON QUOTIDIEN DONT UBI SOFT MONTRÉAL A FAIT DE GRANDES AVENTURES.

Mardi. Je n'en peux plus. J'aimerais un peu de tranquillité, d'intimité. Depuis les Sables du Temps, moi, le Prince de Perse, je suis devenu une célébrité comme au bon vieux temps de l'Amiga. Quand Ubi Soft Montréal m'a proposé son projet, je ne me doutais pas qu'il y avait autant de joueurs de jeux vidéo à présent ! C'est vrai, j'aime avoir des fans, toutefois ils ne sont pas tous fréquentables. Prenez le Dakada… Daak bidule, par exemple. Je comprends qu'une intervention divine ait du mal à rester discrète, mais alors lui, quelle impolitesse ! Il me colle aux basques à longueur de temps. J'ai bien essayé de le semer une fois, mais il a continué de me courir après avec ses histoires de « destin ». Je crois que je vais prendre des vacances à Saint-Tropez. Note : j'ai trouvé un super-magasin de ceintures, de la bonne qualité et en solde, j'ai fait des folies. Que vais-je faire de tout ce stock ?

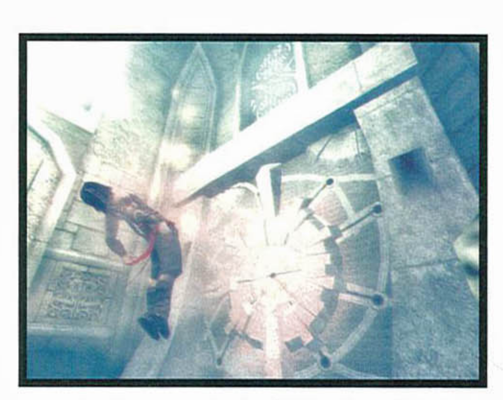
C'est pas la baraka…

Mercredi. Dure journée. Pour commencer, Daïkatana m'a encore suivi partout. Je me suis échappé en entrant par hasard chez un vieux type aveugle. Lui aussi m'a parlé de destin : « Avec de grands pouvoirs viennent de grandes responsabilités », et blah blah blah. Je lui ai dit que je partais pour Saint Trop'. Il m'a répondu : « N'oublie pas ta bouée, Peter ». Je crois qu'il m'a pris pour quelqu'un d'autre. Ensuite, j'ai rassemblé mon équipage de vaillants figurants et j'ai mis les voiles… Directement au cœur d'un orage d'une violence à démâter un ours, si les ours avaient des mâts. Puis une volée de projectiles enflammés nous a annoncé l'attaque d'un navire rempli de créatures étranges, avec à leur tête une femme fatale entièrement vêtue de trois ficelles de cuir. Carrément. Autant les troupes de base furent faciles à tailler en tranches, autant leur cheftaine m'a donné du fil à retordre.



« Oh non pas lui ! ». Les séquences de poursuite, stressantes au possible, sont un plus indéniable.

Ma panoplie de coups spéciaux rendrait jaloux le Cervantès de Soul Calibur.



Attention à ne pas rater les différentes salles qui offrent un bonus de vie.

Un peu de technique

Vous risquez de devoir virer pas mal d'effets (ombre, brouillard, ...) si vous n'avez que la config minimum. En revanche, une bécane moyenne fera tourner PoP AdG à fond, les doigts dans le nez. J'entends un 1,5 GHz et 512 Mo de Ram, voire 1 Go si possible. Et achetez-vous un pad, bon sang.



C'est quoi cet endroit ? La villa playboy ?

Une belle erreur de design !

Ouille mes oreilles ! Toute la V.F. n'est pas à jeter, mais pourquoi avoir choisi ces timbres trafiqués horribles pour les dialogues des monstres de base ? La comparaison qui me vient en tête, c'est le robot dans le dessin animé « Jayce et les conquérants de la lumière », c'est dire. De plus, toutes ces exclamations pendant les combats n'apportent vraiment pas grand-chose à l'ambiance. Au contraire, elles arrivent souvent comme un cheveu sur la soupe. Au pire, installez le jeu en anglais, c'est légèrement mieux.

Ah, ça pleurait : « Les Sables du Temps, c'est trop facile, gnagnagna, on veut des Boss gnagnagna ». Eh ben vous êtes servi. L'étude de ses mouvements m'a néanmoins procuré une demi-victoire. Demi, puisqu'elle m'a balancé à l'eau après m'avoir parlé d'une impératrice. Je profite d'ailleurs de cette noyade pour écrire ces quelques lignes dans mon journal. Ouais, je suis fort. Note : penser à racheter un nouvel équipage.

Plein de nouveaux amis

Jeudi. Je suis à terre, mais ce n'est pas St Tropez. Dommage, j'ai utilisé toutes les ceintures pour m'habiller, c'est trop le staïle. Je me suis réveillé sur une plage peuplée de corbeaux agressifs qui prennent parfois une forme humanoïde. J'apprends mes premières tactiques. Ainsi, ce « maître des corbaques » est dur à toucher avec des attaques normales, mais très faible devant une projection en missile depuis le mur. Autre exemple : les « Ombres » sont vulnérables aux armes de jet. Et contre la piétaille, ma panoplie de coups spéciaux rendrait jaloux le Cervantès de Soulcalibur : course verticale sur un mur suivi d'une double attaque en piqué ou d'un tourbillon de lame ; saut par-dessus l'ennemi puis décapitation, prise de dos et éviscération ; strangulation, vol d'arme puis re-décapitation. Il est vrai que je me surprends encore à tuer



Encore un nouveau pouvoir ! Je vous laisse la surprise de cet effet jouissif. Ça déchire. Littéralement.



des gens de façon inattendue, mais globalement je contrôle mes actions. Je peux même éviter le combat si je veux ! Plus question d'adversaires se téléportant sur soi. Si je veux passer une porte en plantant derrière moi des êtres encore vivants, grand bien m'en fasse ! Enfin, entre deux combats, je m'échauffe avec quelques belles acrobaties. C'est inévitable pour avancer, vu que l'architecte du pays a encore collé tous les leviers d'ouverture au plafond. Note : j'ai perdu mon rasoir.

Girl on girl action !

Dimanche. Ou lundi ? Je ne sais plus avec tous ces voyages dans le temps. Je m'explique : des portails permettent de partir dans le passé ou de revenir dans le présent. L'environnement évolue en conséquence : les sordides ruines envahies par la végétation se transforment en un joli et agréable palais rempli de pièges en parfait état. Au moins, malgré un ou deux passages répétitifs, je ne me sens pas sur des rails. J'ai découvert mon premier portail en poursuivant la fille S&M du bateau. Je l'ai retrouvée en train de se battre avec une autre bombe légèrement vêtue. J'ai aidé la nouvelle et elle m'a filé une épée en échange. Elle me plaît, elle, tiens. Fine et pleine de charme. J'ai très envie de la faire reluire. Une bien belle arme, en effet. Autre surprise, mes pouvoirs du temps sont revenus ! Le « retour rapide » s'utilise avec plus de



Aie ma sciatique ! En fait, ce gros truc est plutôt facile à battre.



La capoeira avec deux sabres, c'est super fun jusqu'à ce que quelqu'un perde un bras.



Avec un Dahaka aux fesses, croyez-moi, on fait moins le malin.

discernement qu'autrefois et je ne suis plus affecté par le temps ralenti ! Du coup, je dépèce les mecs avant qu'ils aient eu le temps de dire « aïe ». Parmi les nouveautés : l'explosion qui affecte une zone autour de moi ; pratique pour éviter d'être encerclé. C'est qu'il faut surveiller sa vie, mine de rien. Les combats interminables avec mille vilains sont passés de mode, cependant des petits groupes disséminés un peu partout, ça fait mal à la longue. Note : l'eau régénératrice ne coule pas à tous les coins de rue.

Il va me lâcher, oui ?!

Mardi. Horreur, le Dahaka (je crois que c'est ça) m'a retrouvé sur l'île. Parfois il me poursuit et m'oblige à enchaîner mille et une cascades sans me tromper ni ralentir, sans quoi il me rattrape et me gonfle à mort. Quand les muscles sont taillés pour rester suspendu une heure à une corniche, pour sauter cinq mètres d'une poutre à l'autre et même pour courir sur les murs, savoir rester zen face à une enfilade d'exploits gymnastiques semble la moindre des choses. Seulement avec un Dahaka aux fesses, croyez-moi, on fait moins le malin. En même temps, je dois dire que c'est assez amusant. Le danger à mes trousses me change d'un cheminement certes agréable, mais offrant peu de risques. Au fait, j'ai cru comprendre que pour me débarrasser du Dahaka, je devais détruire les sables du temps. Justement, la face « passé » de l'île correspond à la période de leur création. À moi de trouver un moyen de contrecarrer les plans de l'impératrice et après, Saint Trop' !

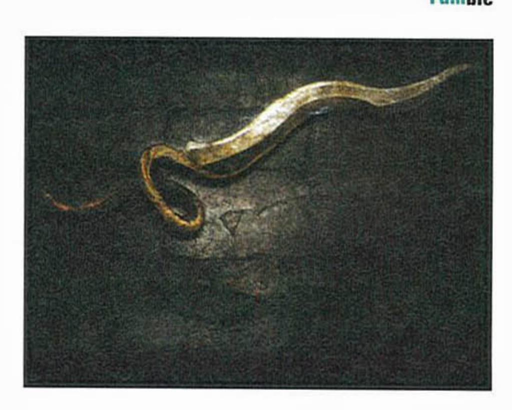


De nombreux éléments en mouvement viennent épicer les acrobaties quotidiennes.

Les Boss sont des plaies

Merci mon Prince. Je reprends le flambeau avant qu'il ne raconte tout. Ubi Soft Montréal a fait un nouveau jeu sur ses aventures : le résultat final est très bien, même si on sent que le moteur graphique se fait vieux. Les effets de flou, les traînées de lumière, les particules à la pelle, c'est vraiment magnifique et ça fout une atmosphère de folie. Cependant, en gros plan, les modèles 3D des persos transpirent l'obsolescence. On pardonne pour cette fois, d'autant plus que le reste fonctionne parfaitement, mise à part la V.F. (voir encadré). Le plus gros atout de ce nouvel épisode ? Sa difficulté. Entre les adversaires qui vous minent sur la durée et les boss qui vous massacrent, on jure, on peste, on balance son joypad contre les murs (oups je devrais pas dire ça, c'est le pad de Caf') ; puis on réessaye aussitôt. PoP AdG est largement réussi et mérite ses futurs fans. Même les Dahakas.

Fumble



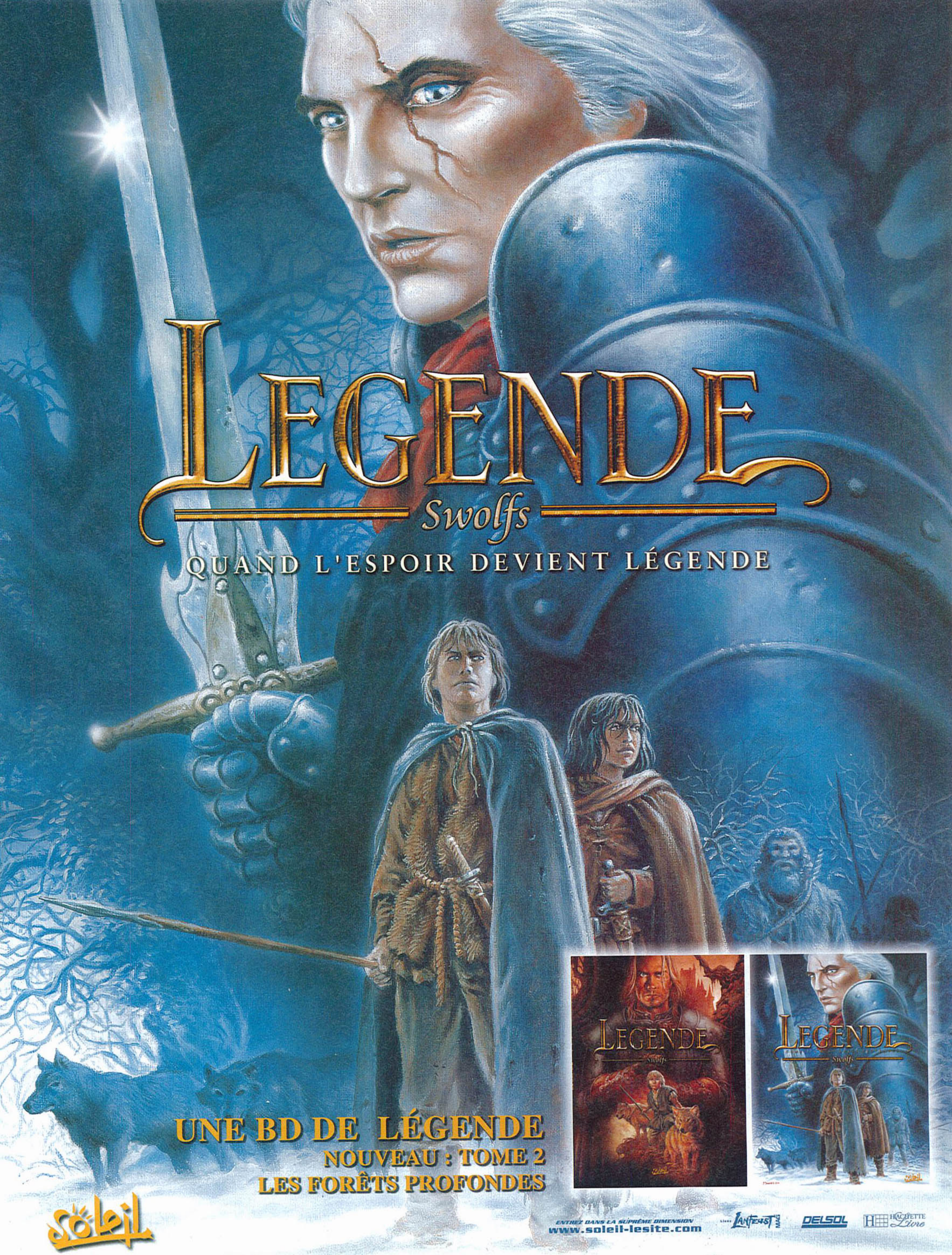
En Deux Mots

Message pour ceux qui trouvaient les combats des Sables du Temps trop simples, le gameplay trop séparé, l'ambiance trop Disney, le level design trop linéaire, le Prince trop niais, Farrah trop chiante, etc. À tous ces gens, je dis : essayez PoP AdG ! À tous les autres, je dis : essayez PoP AdG ! Oh il n'innove pas des masses non plus et le changement de style peut en dérouter plus d'un, mais n'oubliez pas qu'on n'a pas beaucoup de jeux d'action de cette trempe sur PC. Alors faites-vous plaisir.



- \+ Les combats, fun et musclés
- \+ Un design très recherché
- \+ Des boss balèzes
- − La VF des sbires, ridicule

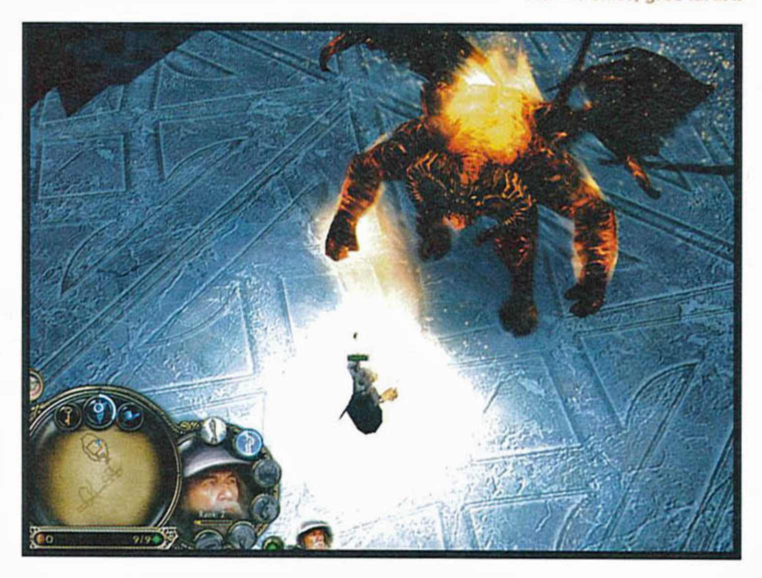
7	Technique
7	Artistique
8	Intérêt


LEGENDE
Swolfs
QUAND L'ESPOIR DEVIENT LÉGENDE
LEGENDE
Swolfs
LEGENDE
Swolfs
UNE BD DE LÉGENDE
NOUVEAU : TOME 2
LES FORÊTS PROFONDES
soleil
ENTREZ DANS LA SUPRÊME DIMENSION
www.soleil-lesite.com
LANFEUST MAG
DELSOL
HACHETTE Livre



Les sssales petits hobbits ont volé le Prrrrécieux, mais on les retrouvera, oh oui on les retrouvera... Gollum ! Gollum !

« Vous ne passerez pas ! D'ailleurs, je vais te buter tout de suite, gros lard. »









CONFIG MINIMUM **CPU 1,3 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo**
ÉDITEUR **EA Games**
DÉVELOPPEUR **Electronic Arts Los Angeles/États-Unis**
TEXTE ET VOIX **en anglais dans la version testée**

The Lord of the Rings

STRATÉGIE GRAND PUBLIC

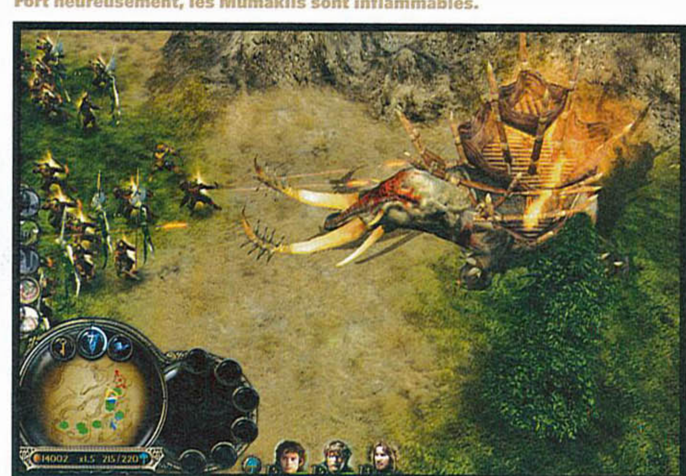
Bataille pour la Terre du Milieu

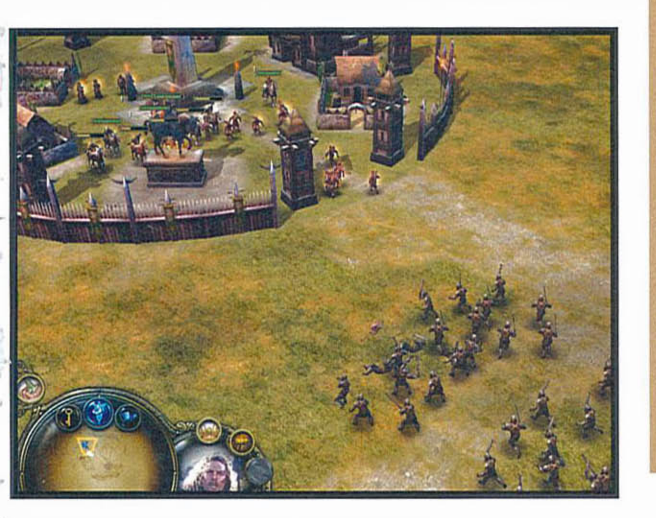
OH TIENS, UN JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL BASÉ SUR LA GUERRE DE L'ANNEAU ! DES ORCS, DES HOMMES ET DES ELFES QUI S'ÉTRIPENT JOYEUSEMENT SOUS LA DIRECTION DE GANDALF, SAROUMANE ET TOUS LEURS AMIS, LE TOUT AVEC UN MOTEUR 3D MAGNIFIQUE… JE NE SAIS PAS POURQUOI, MAIS JE SENS QUE ÇA VA INTÉRESSER UNE OU DEUX PERSONNES.

Une tour inhumaine, un donjon titanesque qui emplit tout notre champ de vision. La caméra s'élève rapidement autour du fantastique monument et gravit sans tarder ses degrés cyclopéens. Et pourtant, l'impossible structure continue toujours plus haut, écrase l'horizon, domine l'univers. La caméra monte toujours. On aperçoit enfin le sommet : un monstrueux œil de flammes, cauchemardesque, dont le regard dévorant fouille inlassablement l'espace. Ouah, dès l'écran de sélection, elle en met



Fort heureusement, les Mumakils sont inflammables.





Au cœur de l'action

Concernant l'aspect visuel des combats, au moins c'est clair, il n'y a pas de déception : pour peu qu'on dispose d'une machine suffisamment puissante, le spectacle est extraordinaire. Les guerriers uruk-hai et les monteurs de wargs affrontent en gros plan les chevaliers rohirrims, les gigantesques mammouths de guerre haradrim écrasent tout sur leur passage, les elfes décochent un meurtrier tir de barrage depuis les imprenables remparts du gouffre de Helm. Les soldats sont animés avec un grand souci du détail ; ainsi on les voit célébrer bruyamment leur victoire après avoir remporté une escarmouche ou au contraire trembler dans leurs chaussettes au passage d'un Spectre de l'Anneau. En fonction du terrain autour d'eux, les trolls peuvent soulever des rochers pour les projeter sur leurs ennemis ou arracher des arbres et s'en servir de massues ! Les ents majestueux sont pratiquement invulnérables, ils balayent sans effort des rangées entières d'ennemis et font voler les orcs à coups de pieds. Mais malheur à eux s'ils croisent des archers équipés de flèches enflammées : une fois que le feu a pris dans leurs branches, ils en sont réduits à chercher précipitamment une flaque d'eau pour éteindre l'incendie avant qu'il ne leur soit fatal.


« Saroumane ? Il y a des visiteurs à la porte pour toi... »



Un peu de technique

Nous n'avons pas pu tester le jeu dans sa version définitive, mais sur un 2 GHz avec 512 Mo de Ram et une 9800 Pro, au cœur des grosses batailles notre bêta très avancée avait bien du mal à afficher le niveau de détail moyen sans ramer pitoyablement. Quand on voit ce que peut faire un Codename Panzer ou un Rome Total War, c'est décevant. On apprécierait également des temps de chargement moins longs...

plein la vue, cette Bataille pour la Terre du Milieu. Bon, pas besoin de faire les présentations, je suppose que tout le monde a lu le Seigneur des Anneaux de Tolkien, ou au moins a vu son adaptation au cinéma par Peter « Bad Taste » Jackson. Si ce n'est pas le cas, si vous n'avez rien remarqué à ce sujet dans les médias et que vous ne comprenez pas de quoi je parle, retournez vite vous cacher tout au fond de votre terrier avant que la lumière du soleil ne vous transforme en pierre.

Edouard Barad Dur

La campagne s'ouvre sur une vue aérienne en 3D de la Terre du Milieu, qui permet d'admirer le pays en détail. On voit surtout le Rohan et le Gondor, où va se dérouler le gros de la guerre, mais aussi les noires plaines du Mordor, obscurcies par la fumée crachée par la Montagne du Destin, et où veille un œil de feu qui ne dort jamais. Le panorama est splendide, agrémenté d'animations bucoliques, d'aigles géants qui planent en altitude et de petits nazguls tout mignons. Adhérant rigidement à la trame du bouquin, le jeu commence dans les Monts Brumeux alors que la Compagnie de l'Anneau pénètre dans les mines de Moria. Dans la séquence qui suit, on dirige individuellement les neufs héros dans des couloirs qui reproduisent fidèlement le film, dont des scènes sont parfois visibles en petites vidéos dans un coin de l'écran. Ce début un peu étrange ressemble plus à un mauvais Diablo qu'à un STR, mais il permet de découvrir les commandes du jeu et les pouvoirs spéciaux des braves compagnons. Juste le temps de dérouiller un balrog dans une baston un peu pourrie (pas de temps à perdre à faire le guignol sur un pont instable, les décharges électriques, ce n'est pas que pour les chiens), et on passe à la mission suivante, où les choses sérieuses commencent vraiment : le capitaine Eomer commande un détachement de rohirrims et doit exterminer plusieurs bandes d'orcs en maraude. De temps en temps, la chasse au gob' est interrompue par des nouvelles de la Compagnie (ronflette chez Galadriel, transformation de Boromir en pelote d'épingles, etc), mais ce sont les cavaliers de Rohan qui font le gros du boulot. Plus tard, on défend le gouffre de Helm contre la marée des guerriers uruk-hai, puis on dirige une expédition d'ents partis pulvériser Isengard. Ce n'est qu'après y avoir neutralisé le Comte Dracula qu'on passe au Gondor, pour affronter directement les créatures de Sauron...

Rendez moi mon anneau !

Enfin, tout ça, c'est si on choisit de jouer les gentils, mais on peut également s'engager du côté des forces du mal et essayer de faire triompher ces pauvres orcs ! Évidemment dans ce cas-là, on dévie de l'histoire habituelle, je ne vais pas vous dévoiler de détails, cependant j'ai pris grand plaisir à transformer Sylvebarbe en copeaux. Saviez-vous que les forêts


« C'est étrange, j'ai l'impression que quelqu'un nous observe. »

Avaler un orc permet de refaire le plein de vie... Bon appétit bien sûr !





Gouffre de Helm : vous avez vraiment intérêt à défendre ce mur.

Je roule pour Sauron et c'est mon choix

On ne joue évidemment pas de la même façon les fiers cavaliers du Rohan, les rangers du Gondor, les uruk-hai d'Isengard ou les créatures du Mordor. Alors que les humains ont un gameplay assez proche et peuvent s'appuyer sur une cavalerie solide et des archers redoutables, les hordes de Saroumane ont surtout une infanterie lourde d'élite, un mélange particulièrement costaud de hallebardes et d'arbalètes. Sauron n'a pas de tels moyens et ses fantassins sont pathétiques. En revanche, il peut les produire gratuitement et il dispose donc d'une inépuisable réserve de chair fraîche sans cesse renouvelée. Au point qu'il peut aguerrir ses troupes en sacrifiant quelques orcs dans des séances d'entraînement on ne peut plus réalistes, les envoyer chez le boucher pour en faire des côtelettes (l'élevage d'orcs en batterie devenant alors une source de revenus non négligeable), ou même simplement les offrir comme petit snack à un troll fourbu qui a besoin de reprendre des forces. Si on y ajoute le spectacle des nazguls ailés qui pétrifient leurs proies de terreur avant de plonger sur elles et de les emporter dans les airs comme de vulgaires lapins, l'attrait du Côté Obscur devient vraiment irrésistible...


La musique des tambours trolls n'est pas vraiment là pour adoucir les mœurs...

elfiques font un merveilleux combustible pour alimenter les forges et que le gigot de hobbit, c'est très bon à manger ? Hélas, même si cette partie stratégique est amusante, elle reste cependant extrêmement réduite. Les mouvements sur la carte sont très strictement limités, les armées visibles ne sont que des décorations sans influence réelle et les territoires à contrôler ne servent finalement qu'à gagner quelques points de bonus. On n'a généralement le choix qu'entre deux ou trois régions à attaquer, sans savoir pourquoi celles-là et pas les autres. On devine ce qu'elles pourraient rapporter, mais pas les difficultés qu'on aurait à y affronter, il n'y a donc rien à réfléchir... Alors qu'un vrai grand jeu de stratégie aurait été possible, la campagne n'est finalement qu'un enchaînement classique de missions habillé d'une présentation un peu originale. C'est mieux que rien, mais on avait espéré d'avantage.

Un peu trop classique...

Si on met de côté l'extraordinaire ambiance Seigneur des Anneaux et qu'on se concentre uniquement sur le gameplay des missions, le résultat fait plutôt penser à Warcraft (le premier) : des combinaisons basiques archers/fantassins/cavaliers/machines de siège, sans grande finesse dans la manipulation. C'est pas du Total War, les lanciers ne se mettent pas en rang et on se moque de savoir dans quel sens ils regardent au moment où une charge ennemie les percute.
Le système de ressources est très simple, puisqu'il suffit de construire des fermes pour recueillir automatiquement de quoi acheter des troupes. Il n'est possible d'édifier des bâtiments qu'aux endroits spécialement prévus sur la carte, mais le terrain ne s'épuise jamais. Avec une production illimitée, les guerres d'usure peuvent être très longues : des heures, si on ne trouve pas la bonne tactique pour prendre l'ascendant. En fait, on atteint vite la limite maximale d'unités (en début de jeu, une trentaine de cavaliers), et on se retrouve avec des stocks suffisants pour acheter des milliers de combattants supplémentaires, mais qui sont inutiles si on ne commence pas par perdre ceux qu'on a déjà. De plus, il y a vraiment peu de bâtiments et d'unités différents en début de campagne, on fait donc très rapidement le tour des options tactiques de chaque faction et ça


Attention à la marche !





Inexplicablement, sur la grande carte, les développeurs semblent avoir oublié Minas Morgul.



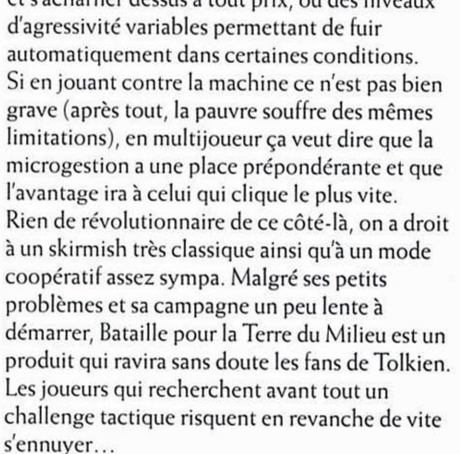
Le Roi-Sorcier d'Angmar est du genre pénible.

devient plutôt répétitif. Les pouvoirs spéciaux uniques des grands sorciers de chaque bord permettent cependant de personnaliser tout ça : et vaz'y que je fais pousser une forêt magique pour dissimuler mes archers aux oreilles pointues, que je booste mes peaux-vertes avec une petite frénésie sanguinaire, ou que je braque directement l'Oeil Rouge Sans Paupière sur une compagnie ennemie pour l'affoler un peu. Aux niveaux les plus élevés, on peut carrément faire revenir l'armée des morts ou invoquer un balrog, ça calme.

Malin comme un gobelin

Dans les petites imperfections, on peut regretter l'interface à l'ancienne, juste capable de faire des groupes et pas grand-chose de plus. Impossible d'escorter une autre unité ou de définir un chemin de patrouille, on ne peut pas organiser une formation globale ou voir la destination des autres groupes en marche. L'Intelligence Artificielle est au niveau du plancher et dès qu'on cherche à faire quelque chose d'un peu précis, il faut laisser tomber tout le reste et s'en occuper à la main. Ce n'est pas bien grave, mais les STR existent depuis longtemps et incontestablement la maniabilité aurait pu être meilleure. On aurait pu, par exemple, définir des catégories de cibles prioritaires au lieu de foncer sur la première unité ennemie qui approche et s'acharner dessus à tout prix, ou des niveaux d'agressivité variables permettant de fuir automatiquement dans certaines conditions. Si en jouant contre la machine ce n'est pas bien grave (après tout, la pauvre souffre des mêmes limitations), en multijoueur ça veut dire que la microgestion a une place prépondérante et que l'avantage ira à celui qui clique le plus vite. Rien de révolutionnaire de ce côté-là, on a droit à un skirmish très classique ainsi qu'à un mode coopératif assez sympa. Malgré ses petits problèmes et sa campagne un peu lente à démarrer, Bataille pour la Terre du Milieu est un produit qui ravira sans doute les fans de Tolkien. Les joueurs qui recherchent avant tout un challenge tactique risquent en revanche de vite s'ennuyer...





Un classique des STR : mes paysans coupent du bois pour que j'achète des trolls...



Il y a parfois beaucoup de monde à l'écran !



En Deux Mots

AVEC UNE DURÉE DE VIE D'UNE TRENTAINE D'HEURES EN SOLO ET DES GRAPHISMES MAGNIFIQUES SUR UNE GROSSE CONFIGURATION, CETTE ADAPTATION FIDÈLE NE POURRA QUE CHARMER LES FANS DU SEIGNEUR DES ANNEAUX. LES AMATEURS PURS ET DURS DE STR RESTERONT CEPENDANT SUR LEUR FAIM, LE GAMEPLAY DE BATAILLE POUR LA TERRE DU MILIEU N'APPORTANT POUR AINSI DIRE RIEN À UN GENRE DÉJÀ SURCHARGÉ. AVEC UNE TECHNIQUE DÉFAILLANTE ET UNE CAMPAGNE UN PEU TROP LENTE ET RÉPÉTITIVE, CE TITRE HONNÊTE N'EST HÉLAS PAS LE TRIOMPHE ESPÉRÉ.

- \+ Tolkien
- \+ Très bons graphismes
- \+ Quelques bonnes idées
- − Gameplay trop classique
- − Interface à revoir
- − Gourmand techniquement

8 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

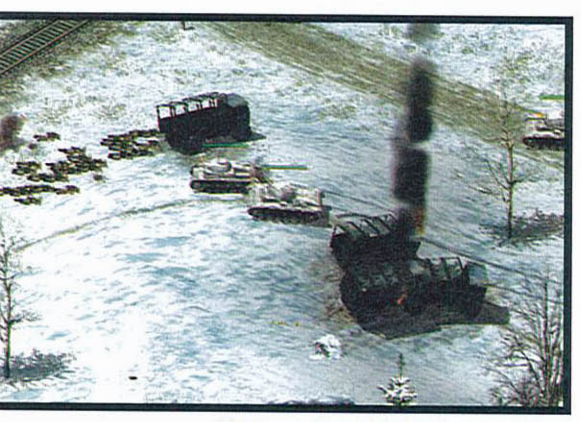
7 INTÉRÊT







CONFIG MINIMUM CPU 450 MHz, 64 Mo de Ram, Carte vidéo 16 Mo
ÉDITEUR CDV Software Entertainment
DÉVELOPPEUR Nival Interactive/Russie
TEXTE ET VOIX en français



L'I.A. essaye parfois d'attaquer des tanks avec des camions...

Blitzkrieg Rolling Thunder

BOUT DU ROULEAU

SI VOUS N'EN POUVEZ PLUS D'ATTENDRE LA SUITE DE CODENAME PANZER ET QU'IL VOUS FAUT D'URGENCE VOTRE DOSE DE COMBATS DE BLINDÉS, RASSUREZ-VOUS : ROLLING THUNDER ARRIVE DANS UN JOYEUX CLIQUETIS DE CHENILLES. O.K., IL N'EST PAS BEAU, MAIS POUR UN TANK EST-CE QUE C'EST VRAIMENT GÊNANT ?

Encore une extension pour Blitzkrieg, le jeu tactique Seconde Guerre mondiale qui poursuit vaillamment son petit bonhomme de chemin. Après un Burning Horizon entièrement consacré à la carrière du fameux maréchal Rommel, un des chouchous d'Hitler, Rolling Thunder est sa deuxième extension officielle « stand alone ». On n'essaye plus de faire gagner la guerre aux Teutons cette fois-ci, puisque cette nouvelle campagne s'intéresse à un des plus célèbres guerriers américains, le charismatique général Patton. Réputé pour sa vulgarité choquante, son agressivité, sa haine des communistes et son habileté à manoeuvrer des divisions blindées, ce brave militaire nous donne l'occasion de voir du pays : Afrique du Nord, Sicile, Normandie, Ardennes, Allemagne... Dix-huit missions au total, du débarquement au Maroc de novembre 1942 (où l'on a l'occasion de massacrer les troupes françaises fidèles à Vichy) à la prise de Pilsen en Tchécoslovaquie. Ça en fait du boulot : encercler l'Afrika Korps, prendre Palerme, réduire la Poche de Falaise, contre-attaquer la contre-attaque des Ardennes... Des moments de gloire pour Patton, mais aussi des opérations moins connues comme sa désastreuse tentative pour libérer le mari de sa fille, un colonel retenu prisonnier d'un oflag allemand proche du front.



La prise de Casablanca n'est pas évidente, face à des Somua déchainés.

Un peu de technique

La configuration minimale indiquée en début de test n'est pas une blague, c'est celle que conseille l'éditeur. Mais pour jouer dans des conditions correctes, comptez plutôt sur un processeur à 1 GHz, 256 Mo de Ram et une carte vidéo 32 Mo.

Jeu neuf mais d'occasion, beaucoup servi

À part ça, ce bon vieux Blitzkrieg commence quand même à devenir plus vieux que bon. Petit changement, le camouflage de l'infanterie permet d'essayer de tendre des embuscades en ne se révélant qu'au dernier moment. Quelques unités comme les Sherman « Jumbo » font leur apparition, les bâtiments et véhicules s'habillent de blanc pour l'hiver, mais le gameplay n'évolue pratiquement pas. Même si les graphismes sont honorables pour de la 2D, l'interface n'a pas changé et l'I.A. est à peine moins stupide : elle utilise un peu moins mal ses renforts et surtout elle n'est plus totalement indifférente aux snipers, qui ne peuvent donc plus massacrer impunément des centaines d'artilleurs stoïques. En pratique, la maladresse de l'I.A. est compensée tant bien que mal par son énorme supériorité numérique. Heureusement, des événements scriptés liés aux objectifs secondaires viennent donner un peu de vie aux missions : capture de points de ravitaillement, interrogatoire de prisonniers pour obtenir des renseignements tactiques, assaut amphibie ou tentatives d'infiltration par des commandos ennemis (comme pendant la bataille des Ardennes), ces petits artifices permettent de ne pas sombrer dans la routine. Si on y ajoute huit missions indépendantes et la promesse d'une future campagne distribuée sur le net en bonus, les inconditionnels de Blitzkrieg y trouveront leur compte. Les autres, c'est moins évident.

Atomic

En plus de la campagne principale, le jeu comporte huit missions en Papouasie, Sibérie, Norvège ou ici en Espagne en 1937.





Les Australiens n'ont pas trop de mal à défendre Port Moresby contre des tanks japonais totalement stupides.

En Deux Mots

Une extension bien faite pour un jeu tactique solide et éprouvé, mais largement dépassé par la concurrence. Il est grand temps que Blitzkrieg 2 arrive, les défauts et limitations du premier deviennent vraiment lourds.

- + 26 missions pour moins de 30 euros
- + Bon challenge pour les joueurs expérimentés
- − I.A. très limitée
- − La 3D c'est mieux




Pearl Harbor, un coin idéal pour une promenade en bateau.

Medal of Honor :

PUBLICITÉ POUR DÉSHERBANT

Batailles du Pacifique

AH, LA DEUXIÈME GUERRE MONDIALE... ÇA C'ÉTAIT DU BON GAMEPLAY ! ENFIN, JE SUPPOSE. APRÈS TOUT, SI ON TESTE TOUS LES MOIS DES JEUX QUI Y SONT CONSACRÉS, C'EST QUE ÇA DEVAIT ÊTRE VRAIMENT FUN. AUJOURD'HUI C'EST MEDAL OF HONOR QUI TENTE UN RETOUR EN FORCE. AMBITION AFFICHÉE : DÉBOULONNER CALL OF DUTY. À L'ASSAUT !

Dès le début de Batailles du Pacifique, on se retrouve dans le bain : directement propulsé à la fin du jeu, envoyé à une mort certaine sur une plage labourée en tous sens par l'artillerie japonaise. Quoi qu'on fasse, cette mission suicide se solde automatiquement par un décès tragique… Histoire de mettre le joueur en confiance avant de commencer la partie, sans doute. Ce n'est qu'ensuite qu'on accède au tutorial, un camp d'entraînement des marines style Full Metal Jacket, mais revu et corrigé par Walt Disney. En effet, MoHBP est un jeu tout public : les sergents instructeurs crient très fort, mais ils ne disent pas de gros mots et ils font des clins d'œil pour qu'on comprenne bien qu'ils sont gentils, en fait. Puis, les choses sérieuses peuvent enfin commencer. Par un beau dimanche matin ensoleillé, la paisible station balnéaire d'Honolulu est réveillée par le hurlement des sirènes et le fracas des explosions : ce sont des Nippons farceurs qui sont venus avec des tas de bombardiers pour faire une blague hilarante à leurs voisins Yankees. Vous qui adorez la guerre, c'est l'occasion rêvée de vous faire mitrailler dans les rues, de barboter un peu dans la rade de Pearl Harbor, de vadrouiller dans les entrailles en feu d'un cuirassé qui coule et d'abattre quelques dizaines d'avions ennemis.

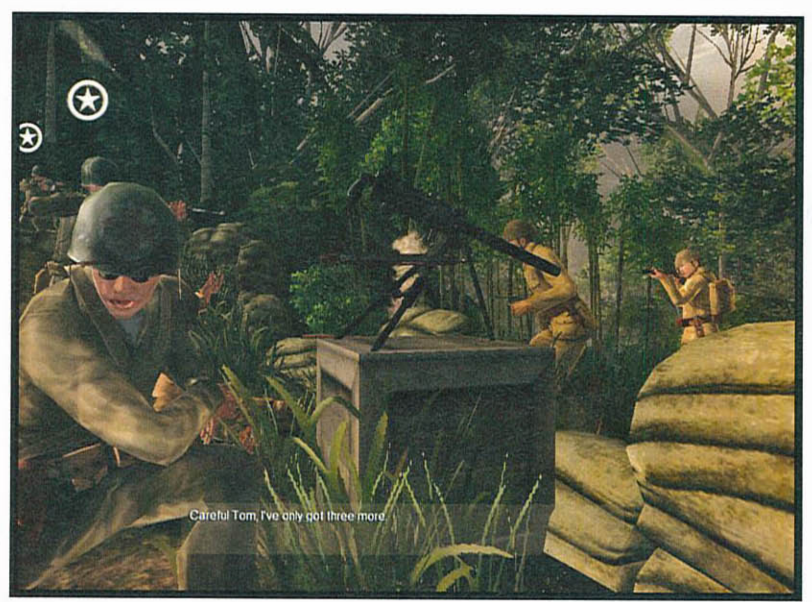






CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo T&L
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR Electronic Arts Los Angeles/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée


Dégagez de là, cette plage est à moi !



Est-ce que quelqu'un pourrait se servir de cette mitrailleuse SVP ?

Terreur à Jardiland

Une fois que vous êtes bien chaud, ce gros rancunier d'Oncle Sam vous enverra faire du camping dans la jungle avec une poignée de potes. Des soldats ennemis rôdent un peu partout et la végétation extrêmement envahissante complique sérieusement leur détection : pas facile de faire la différence entre un sniper et une fougère, surtout la nuit. Hep sergent, c'est quoi le petit truc vert sombre là, à quinze mètres à gauche, dans les broussailles ? Ça ne serait pas le canon d'une mitrailleuse lourde ? Pendant que vous observiez une branche morte d'un œil soupçonneux, vous n'avez pas remarqué les cinq fantassins déguisés en salade qui attendaient autour. Brusquement la musique s'emballe et c'est la fin du monde, ça explose de partout, on ne sait pas qui tire sur quoi et si vous ne plongez pas à terre immédiatement, des gros trous rouges viennent décorer votre uniforme. Et alors si debout on ne voyait déjà pas grand-chose, je ne vous raconte même pas le désastre une fois que vous avez la tête enfoncée dans le gazon. Les agresseurs sont complètement invisibles, on sait juste qu'ils sont Japonais parce qu'ils communiquent entre eux dans la langue de Pikachu. On cherche en vain une

Comment soigner l'hystérie grâce au plomb

Dans Batailles du Pacifique, si vous massacrez 90 % d'une escouade japonaise, les derniers survivants sont la proie de violents états d'âme, contrairement aux Germains robotiques du premier épisode, qui restaient totalement imperturbables au milieu de leurs collègues déchiquetés. Accablés par la honte et le déshonneur d'être encore en vie, les soldats de l'Empereur lavent cette faute impardonnable en braillant « BANZAÏ ! » et vous foncent dessus en brandissant une baïonnette, un râteau, un évier, enfin bref n'importe quoi pourvu que ça fasse mal quand un fanatique vous tape sur la tête avec. Dur métier. La première chose à faire pour rester en vie : échangez le plus tôt possible votre revolver minable et votre pétoire à réarmement manuel contre un flingue entièrement automatique et un fusil avec lunette de visée. Les sulfateuses sont très imprécises, mais leur haute cadence de tir est indispensable pour survivre aux nombreux corps à corps qui vous attendent. Croyez-moi, c'est plus efficace que les coups de crosse. Quant au fusil, vous en aurez besoin pour mettre des balles entre les yeux torves qui vous guettent par les embrasures des bunkers et pour descendre les pauvres petits snipers coincés en haut des arbres.





Comme d'hab, le moteur physique Havok permet de faire exploser plein de trucs.On a organisé une grande vente de véhicules d'occasion sur le parking du centre commercial.



position de tir dégagée, une cachette où on ne se fait pas remplir de plomb dès qu'on relève le museau. Pour un peu on regretterait l'époque où les ordinateurs étaient incapables d'afficher deux arbres à la fois, le combat urbain c'était autrement plus facile. Dans l'enfer vert, il n'y a pas d'angles droits, de formes reconnaissables ou de couleurs suspectes : tout est flou et indistinct, des milliards de feuilles frémissantes brouillent votre champ de vision, partout des branches et des buissons s'interposent. Trop souvent, on ne reconnaît la silhouette d'un fantassin ennemi qu'après avoir remarqué le torrent de balles traçantes qu'il vomit dans votre direction. C'est agaçant.

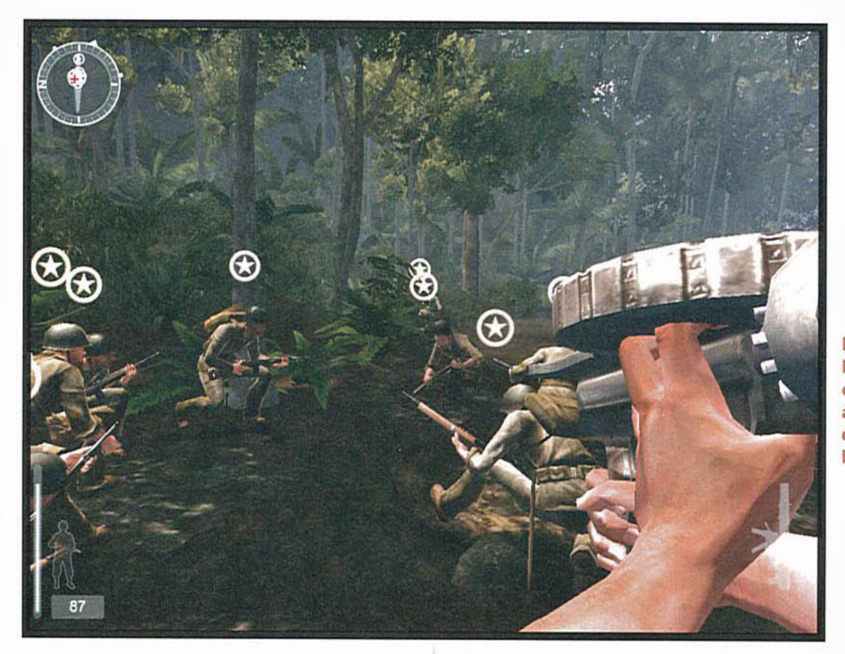
Un voyage un peu trop organisé

Le gros du jeu est constitué de carnages forestiers, avec parfois quelques huttes de bambous à nettoyer. Comptez une quinzaine d'heures d'action au total.
La campagne de Guadalcanal est l'occasion de défendre les abords de l'aérodrome stratégique d'Henderson Field, de neutraliser l'artillerie qui l'assiège et de briser les incessantes contre-attaques suicides de l'ennemi. Par la suite, on débarque sur l'atoll de Tarawa, déjà entrevu en prologue, un îlot mortel transformé en inextricable réseau de tranchées et de fortifications. Paradoxalement, alors que les combats y sont d'une intensité extrême, je m'y suis senti plus à l'aise : la visibilité est bien meilleure que dans la jungle et on a accès pour la première fois au fusil mitrailleur BAR. Comme d'habitude, l'action est émaillée de très nombreuses mises en scène spectaculaires, sans influence sur le

J'aime bien sniper à l'obusier de 155, c'est un peu bourrin mais efficace.







La mitrailleuse légère est très efficace, à condition de pouvoir la déployer.

Un peu de technique

Notre version de test fournie par EA n'est hélas qu'une bêta non optimisée, pleine de petits bugs et qui rame parfois sérieusement. Ça va s'arranger dans la version commerciale, mais vu qu'il semble impossible de corriger tous ces problèmes avant la sortie officielle, on se doute que le résultat ne sera pas parfait. D'où une certaine incertitude concernant la note technique...



Parfois un gentil médic vient sauver les mourants. Et parfois, c'est pas un médic et il vient pas pour sauver les gens...

On coule à la mitrailleuse un porte-avions de 40 000 tonnes.

gameplay, mais chargées en suspense. On a aussi droit à quelques intermèdes de type Train Fantôme : « Montez dans cette bagnole et admirez la course-poursuite 100 % scriptée qu'on a préparée pour vous ». Dommage, on aurait préféré conduire nous-mêmes la jeep, au lieu de somnoler devant des cascades motorisées indignes de l'Agence Tous Risques. Autre grand moment de stupéfaction embarrassée, une mission où notre bidasse se retrouve seul aux commandes d'un bombardier dont le pilote vient de s'éjecter. Aucun problème ! On commence alors à abattre en masse les escadrilles de chasseurs Zéros qui nous attaquent et on termine la mission en coulant à la mitrailleuse leur porte-avions de 40 000 tonnes. Waouh, chapeau les mecs, c'était bien la peine de nous bassiner avec le « réalisme » de votre ambiance historique...

Ouch ! Ça doit faire mal...



Une guerre de retard

MoHPB est beau, mais pas tant que ça. On est vraiment en dessous d'un Far Cry, en particulier à cause du manque de liberté de mouvement. En fait, la luxuriante forêt tropicale se limite généralement à un couloir de trois mètres de large encombré de palmiers. L'horizon n'est jamais loin et on a nettement moins de figurants visibles à l'écran que dans les grandes batailles d'un Call of Duty. Certes, il est possible de donner des instructions rudimentaires aux autres soldats américains. Mais à l'usage, c'est du flan. Les développeurs étaient très fiers de l'I.A. des coéquipiers, de leurs visages expressifs, ça allait être une joie toutes les nuits de se serrer contre eux sous la tente... En pratique c'est comme d'habitude : une bande de guignols qui bloquent le passage, vous bousculent et tirent n'importe comment. En principe, on est censé s'inquiéter de leur sort, pleurer sur leurs blessures : tiens bon Jim, tu vas t'en sortir ! Mais au bout d'un moment, on s'aperçoit qu'on est le seul à risquer sa peau, que les autres ne peuvent tout simplement pas mourir... J'ai tout essayé : même avec des rafales d'obus de 20 mm dans la tête, ils sont increvables. Heureusement, ces gros lourds arrivent parfois à se rendre utiles. Quand vous êtes en train d'agoniser dans un épais brouillard gris et qu'un joyeux Nippon s'apprête à vous triturer l'abdomen au katana, vous êtes bien content que, parfois, un de vos frères marines réussisse à vous sauver la vie d'une rafale bien ajustée. Là on apprécie vraiment le jeu... Le reste du temps, c'est quand même un peu la routine. Enfin, ne parlons même pas du multijoueur, qui a le mérite d'exister mais se trouve totalement dépassé par des vieilleries comme Enemy Territory ou Battlefield 1942.

Atomic



Le ridicule ne tue pas.

En Deux Mots

MoHBP est un jeu plaisant, mais très gourmand et qui n'apporte pas grand-chose de neuf. Un Far Cry offre beaucoup plus en solo, aussi bien techniquement que dans son gameplay. Les points forts de MoHBP étant son ambiance WW2 et ses scènes d'action réussies, les fans du genre ne seront pas déçus. Les autres peuvent s'en dispenser.



- \+ Quelques passages très spectaculaires
- \+ De nombreux effets spéciaux réussis
- \+ Gameplay classique mais efficace
- − Un seul couloir, pas bien large
- − Beaucoup de petits bugs (version bêta)

Note	
Technique	6
Artistique	8
Intérêt	7



L'I.A. lutte avec... un mur.


TOUT PUBLIC


8
INTERNET


LOCAL
IP/IPX
8

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR SEGA
DÉVELOPPEUR TEAM 17/GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Worms Forts

COUP DE MOU

État de siège

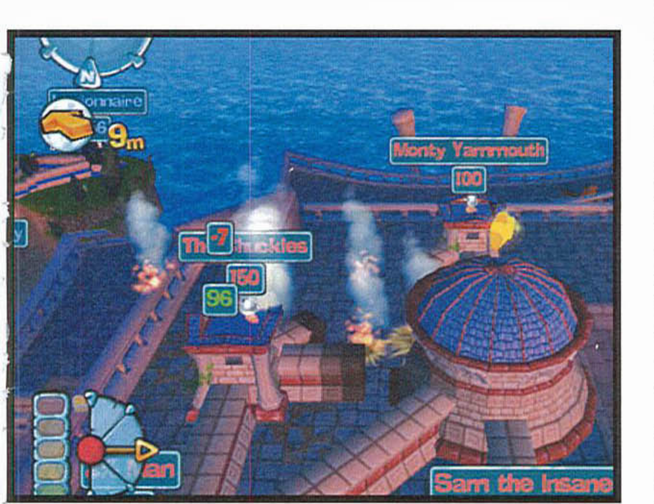
ON SAVAIT LA SÉRIE DES WORMS EN DÉCLIN DEPUIS UN PETIT MOMENT, MAIS ON GARDAIT ESPOIR DE VOIR CE NOUVEL OPUS REDRESSER LA BARRE. L'AJOUT DE BÂTIMENTS À CONSTRUIRE POUR NOS INVERTÉBRÉS DÉBILES PRÉFÉRÉS RELANCE CERTES L'INTÉRÊT, MAIS EST-CE SUFFISANT ?

Pour remettre un peu à neuf à la série, les développeurs de Team 17 ont eu une excellente idée : ajouter un soupçon de stratégie à un gameplay qui, au fil des années, commençait un tantinet à tourner en rond. Nos petits vers ont donc désormais une forteresse à défendre et ils peuvent ériger des bâtiments tout autour pour débloquer de nouvelles armes ou soigner leurs blessés. Chic, alors ? Mouais. D'abord, je ne suis toujours pas convaincu que le passage à la 3D était une bonne chose. Et si l'on parvient à faire abstraction des graphismes surannés, il est malgré tout difficile de ne pas s'arracher les cheveux face à une maniabilité aussi chaotique. La prise en main de vos petits vermisseaux est tellement mal fichue et aléatoire qu'on a presque envie de les faire exploser avec leurs propres grenades, juste pour qu'ils souffrent aussi. Quand on ne peste pas contre un gameplay mou du genou (c'est leeeeeent un ver), on vocifère sur nos petits soldats qui trouvent toujours le moyen d'aller se coincer dans une partie du décor d'où il est pratiquement impossible de les sortir. Quand le compteur tourne, perdre son temps énerve.

En vers et contre tout

Malgré cela, allez savoir pourquoi, on se surprend quand même à rigoler de temps à autre. Le fait de pouvoir coller un archevêque de la sainte Église au fond d'un canon ou d'envoyer une petite vieille radotante s'exploser contre un mur n'y est sans doute pas pour rien. Mais soyons honnêtes, on se marre surtout en multi, parce que l'I.A. n'est vraiment pas le point fort du titre. D'ailleurs, je la soupçonne parfois de tricher, notamment lors des chutes qui ne semblent pas comptabilisées pour le PC. À plusieurs, donc, Worms Forts reste fun, avec sa tripotée d'armes débiles, ses animations idiotes et les voix des vers, toujours drôles même si un peu répétitives à la longue. Dommage qu'il faille se coller une campagne solo imbitable pour débloquer l'intégralité des bonus du jeu.

Faskil





Un peu de technique

Rien à craindre de ce côté-là, Worms Forts se satisfera parfaitement d'une config modeste. C'est surtout du côté de votre endurance qu'il faudra booster les spec' à grand renfort de café ou autre excitant, surtout si vous êtes seul.

En Deux Mots

Worms Forts confirme la tendance : la 3D colle mal à la série. Le gameplay est mou, la prise en main est au mieux délicate et la campagne solo flirte avec l'ennui. Il y a toujours le multi pour sauver une fin de soirée entre potes, mais c'est un peu maigre.

- \+ Les bâtiments à construire
- \+ Les armes, toujours plus débiles
- − Prise en main catastrophique
- − C'est mouuuuuu

TECHNIQUE 4
ARTISTIQUE 4
INTÉRÊT 5









CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Sports/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais

NBA Live 2005

BABALLE POUR GÉANTS

CHAQUE ANNÉE, C'EST PAREIL. CHEZ EA SPORTS, ON SORT LA GOMME MAGIQUE, ON EFFACE LA FIN DU TITRE DE TOUS LES JEUX DU CATALOGUE ET ON LA REMPLACE PAR L'ANNÉE EN COURS. HEUREUSEMENT QUE LES DÉVELOPPEURS ESSAIENT AUSSI DE FOURNIR LE « PLUS-MIEUX-MIEUX » DE RIGUEUR. JUSQU'OÙ S'ARRÊTERONT-ILS ?

Tout le monde le sait : le fan de sport est très attentif au respect des licences. Voir ses équipes préférées dénaturées avec des noms de joueurs imaginaires, il a du mal. On l'a bien constaté avec PES3 : quelques jours après la sortie du titre, il y avait déjà un patch avec les caractéristiques exactes de toutes les équipes, histoire de mettre un terme à ce désordre insoutenable. Bon, O.K., c'est super, NBA Live 2005 colle à la réalité de ce côté-là, grâce à la fortune personnelle de monsieur EA. Mais à part ça ? Malheureusement, pas grand-chose.
On ne va pas trop s'attarder sur les lieux communs, du style « oh c'est encore plus beau, oh c'est encore plus fluide, oh c'est encore plus réaliste avec les vrais visages et tout », on le fait déjà chaque année. Cette nouvelle mouture ne faillit pas à la tradition du « lifting annuel », cher à nos amis d'EA Sports.

« Alors, c'est grand comme ça, rond et orange. Ça va aller ? »



Mais j'ai déjà vu ça quelque part

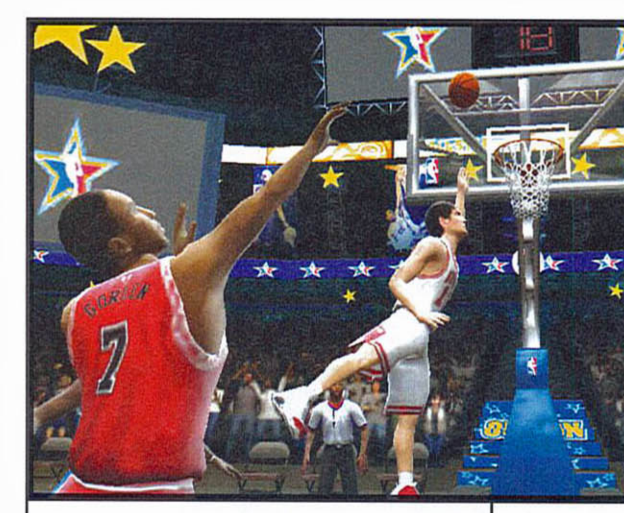
Quoi de vraiment neuf dans cette fournée ? Tout d'abord, un mode inédit : le All Star Week-End (rien à voir avec nos bouclages) qui permet de revivre un tournoi officiel qui se tient chaque année aux États-Unis et réunit la crème des pros et des rookies. Au programme : concours de lancers francs, de dunks et sans doute des trucs plus officieux au bar après les rencontres, mais ça ils n'en parlent pas. Le gameplay, en revanche, n'a quasi pas bougé : on ne peut toujours pas passer et courir simultanément, ce qui n'est pas très flatteur pour les facultés motrices des vrais joueurs, mais on peut désormais changer de trajectoire en plein vol, comme dans City of Heroes. Enfin, pas vraiment, mais vous voyez l'idée.
En dehors de ça, NBA Live 2005 ressemble énormément à son prédécesseur : on sent clairement les petits « plus » d'une année de développement supplémentaire, mais ça reste très négligeable si on s'éclate déjà sur le 2004 depuis douze mois.
À réserver aux fans ou aux puristes des stats bien à jour.

Faskil

La solitude du tireur de lancer franc.

Un peu de technique

Les années passent, les besoins techniques de la saga suivent l'évolution du marché. À moins de réussir à vous faire plaisir en 800x600 avec des détails au rabais, tablez plutôt sur une bonne machine. Rien de monstrueux non plus, mais au moins avec du GHz et une carte 3D qui poutre dedans.



Le basket, c'est beau comme un ballet.

En Deux Mots

Une mise à jour comme on sait les faire chez EA Sports : rien de révolutionnaire, on peaufine le moteur 3D et le gameplay mais sans rien qui sorte vraiment du lot pour qui possède déjà l'édition 2004. Pour les autres, par contre, c'est peut-être le moment de s'y mettre.

- + Encore plus joli
- + Quelques améliorations du gameplay
- + Les commentaires, au top
- − Pas grand-chose de neuf depuis 2004

7 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT



Public dissipé ou gros bug qui fait tache ?







Config minimum CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur Focus Home Interactive
Développeur Monte Cristo/France
Texte et voix en français



Outre des déplacements chaotiques, les véhicules oublient parfois certaines règles élémentaires de stationnement.

Fire Department 2

joystick voir sur le DVD-Rom

THE ROOF IS ON FIRE

JOUER LES POMPIERS, CE N'EST PAS SIMPLEMENT ÊTRE UN HÉROS. C'EST SURTOUT PASSER SON TEMPS DANS DES ENDROITS SURCHAUFFÉS, DANS UNE LOURDE COMBINAISON QUI GRATTE, AVEC UN CASQUE EMBUÉ ET DES CLOQUES SUR LES MAINS. ON EST VACHEMENT MIEUX À LA MAISON.

Fire Department 2 vous invite à diriger une escouade de pompiers dans leur lutte quotidienne contre les flammes. Ici, pas question de sauver des chatons, on ne s'intéresse qu'aux incendies. Le premier opus partait sur de bonnes bases, mais la réalisation n'était pas au rendez-vous. Heureusement, Monte Cristo a tenu compte des remarques des joueurs pour proposer un nouvel épisode nettement mieux conçu. Ainsi, nos hommes du feu sont maintenant capables de prendre des initiatives et se dirigent d'eux-mêmes vers les foyers pour les éteindre. Les scripts qui simulaient la progression des flammes ont été remplacés par un vrai moteur de propagation du feu et des fumées, et on comprend la plupart du temps pourquoi un incendie se développe. Mieux, on en vient même à anticiper son déploiement pour prendre des mesures préventives adaptées. Bien que toute l'action se déroule en temps réel, on abuse régulièrement de la pause pour donner de nouveaux ordres à ses équipes. Fatalement, diriger une dizaine d'hommes et leurs véhicules aux quatre coins des niveaux, ça demande un peu de planification.

Tout feu tout flamme

Les missions se basent sur des scénarios variés, comme cette carte au milieu d'un vignoble où, en plus de sauver les victimes, il faudra faire attention à préserver le plus de pieds de vigne possible. Dans d'autres, comme l'incendie d'une usine pyrotechnique, il faut user de tous les moyens pour éviter que le feu ne se propage aux bâtiments voisins, sans quoi on est vite dépassé par les événements. Le jeu propose trois niveaux de difficulté (arcade, réaliste, extrême) qui offrent des défis cohérents, que l'on soit pompier professionnel ou amateur. Tout n'est pas parfait pour autant puisque les scripts n'ont pas totalement disparu et servent principalement à faire rebondir le scénario. Cependant, si on va trop vite, leur déclenchement n'est plus franchement cohérent. Pénibles également, les déplacements des véhicules parfois incompréhensibles ou ceux des personnages qui traversent des zones inconnues (et donc dangereuses) au lieu de passer par les chemins les plus sûrs. Moins embêtant, mais pas très crédible non plus, nos hommes arrivent parfois à éteindre des feux à travers les murs. On regrettera également une durée de vie un peu courte. C'est d'autant plus dommage qu'on se laisse vite prendre au jeu et qu'on aurait aimé nettement plus que les douze missions proposées.

Bishop



Ben ouais les gars, vous gênez pas, à travers le mur...

Un peu de technique

Le moteur graphique est très correct et avec le temps on reconnaît facilement les types d'incendie selon l'aspect des flammes. Prévoyez un peu plus que la configuration minimale pour ne pas subir de ralentissements pendant les gros incendies.

En Deux Mots

PARI RÉUSSI POUR CETTE SECONDE VERSION QUI OFFRE UN GAMEPLAY INTÉRESSANT ET INNOVANT, CEPENDANT ENTACHÉ DE PETITS DÉFAUTS. LES DÉBUTANTS COMME LES PURISTES TROUVERONT DES CHALLENGES À LEURS NIVEAUX.

+ Intéressant
+ Scénarios
– Encore un peu scripté
– Pathfinding aléatoire

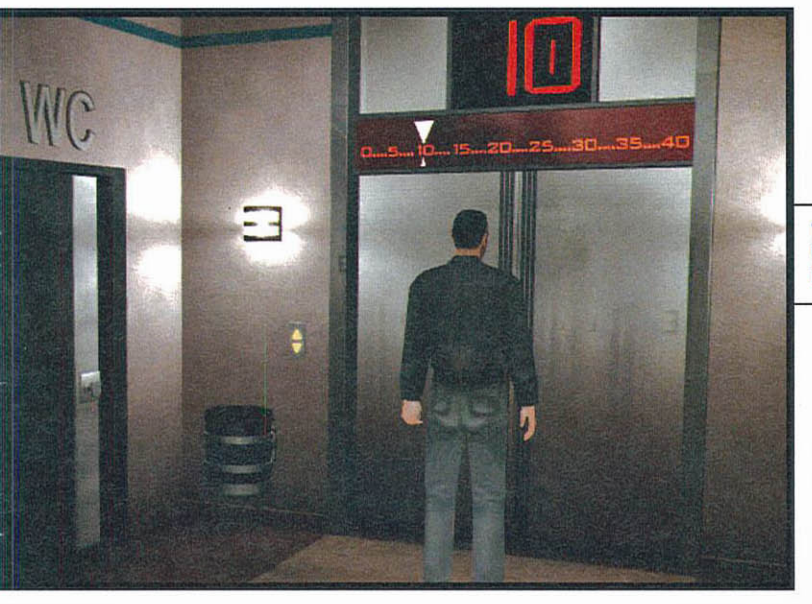
7 TECHNIQUE



7 ARTISTIQUE



6 INTÉRÊT



The moment of silence. Un jeu où on attend l'ascenseur.

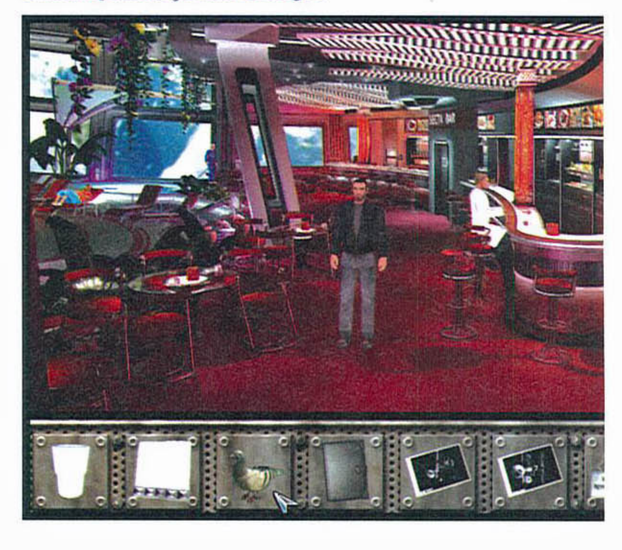


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR House of Tales/Allemagne
TEXTE ET VOIX en français



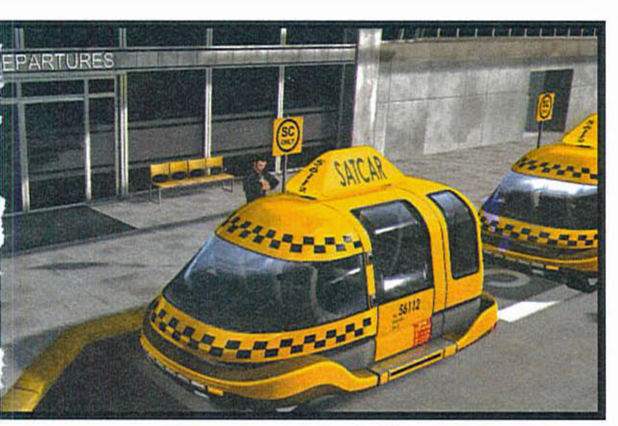
Oui, j'ai un pigeon voyageur sur moi, à bord de cette station spatiale. Ça vous dérange ?



The Moment of Silence

AVENTURE BAVARDE

VOUS AIMEZ LES HISTOIRES D'ALIENS ET DE GOUVERNEMENT ESPION ? VOUS AVEZ LU « 1984 », ACHETÉ TOUT X-FILES EN DVD ET MATÉ BRAZIL TRENTE FOIS ? ALORS, THE MOMENT OF SILENCE POURRAIT CAPTER VOTRE ATTENTION. PEUT-ÊTRE...



The moment of silence. Un jeu où on prend le taxi.

Qui est derrière l'arrestation musclée de son voisin journaliste ? Cette question tracasse Peter Wright, publicitaire dans une agence de New York. Bonne pomme, il va mener l'enquête, probablement pour rester en contact avec la femme du disparu et son fils. Ils lui rappellent sa propre famille, décédée récemment dans un attentat. Il va jusqu'à rallonger ses congés, alors qu'il est en campagne en faveur du vote contre la cryptographie. Ces lois permettront au gouvernement mondial de mieux détecter les futurs terroristes. Peter va alors rencontrer des gens étranges : de jeunes hackers, un vieil antiquaire, etc. Peu à peu, le doute s'installe... House of Tales aborde des sujets tout à fait intéressants. Liberté d'expression, espionnage, censure et manipulation des médias, le scénario tient bien la route malgré quelques grosses ficelles. Une chance, pour ce jeu qui n'en est pas vraiment un. En effet, il y a bien quelques énigmes et un inventaire à compulser, mais 60% du jeu consiste à écouter les personnages parler, parler, parler, ça n'en finit pas, c'est interminable. Le reste ? 10% de gameplay et 30% d'allées et venues.

STFU !

En début de jeu, c'est loooonnng, c'est mouuuuu, on dirait un épisode de Derrick. D'ailleurs, les développeurs sont allemands. Le rythme s'arrange vaguement quand l'histoire se dévoile enfin. Sur le plan de la réalisation, TMoS ressemble à une vieille bourgeoise : liftée, mais dépassée. Les décors sont plutôt jolis et c'est tout. Peu d'animations, des persos en 3D ratés, un gameplay antique (pas de changement automatique d'écran avec un double clic !). En revanche la V.F. bénéficie d'un excellent casting. Patrick Poivey, la voix de Bruce Willis, interprète parfaitement le héros. Et tous les PNJ sont très bien doublés. Ça sonne comme un vrai feuilleton américain sur M6 ! Vu que ç'est tout aussi interactif, on peut en conclure que The moment of Silence n'est en fait qu'une sorte de téléfilm à thème de conspiration, comme on en voit des tonnes. Même bien ficelée, l'histoire ne justifie pas le prix du produit. Lisez plutôt la trilogie Illuminatus.

Fumble

Un peu de technique

C'est bien la première fois qu'un éditeur propose une configuration minimum supérieure à ce que le jeu semble nécessiter. Ne me dites pas que ces personnages en 3D mal foutus demandent 1 GHz ? Surtout quand certains d'entre eux buggent et ne s'affichent même pas...

En Deux Mots

The Moment of Silence a oublié d'être un jeu vidéo. Trop de dialogues sans intérêt, trop de déplacements inutiles. Le déséquilibre entre le scénario et le gameplay plombe ce jeu d'aventure. Dommage.

+ La version française
+ Le scénario
− Trop de blabla
− Gameplay éculé

2 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

Axis & Allies

STR

UN JOUR OÙ JE N'AURAI QUE ÇA À FAIRE, JE COMPTERAI LE NOMBRE DE JEUX SUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE, POUR RIRE. EN ATTENDANT, TIMEGATE STUDIOS NOUS INVITE À REVIVRE UNE FOIS DE PLUS LE CONFLIT DANS UN JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL.



Des bonus vous permettent de bombarder une zone pour y faire un maximum de dégâts.

Développé par Timegate (à qui l'on doit également les Kohan), Axis & Allies se sert du jeu de plateau éponyme (basé sur la Seconde Guerre mondiale) pour tenter de faire son trou dans le genre surchargé de la stratégie temps réel. Seule innovation par rapport à la masse grouillante de ses concurrents, la chaîne logistique. Représentée par une zone verte, elle vous permet de ravitailler vos troupes en carburant, en munitions et en hommes. Ce concept que les militaires connaissent bien aurait pu offrir une profondeur tactique inhabituelle. En effet, on serait alors tenté de s'attaquer aux éventuels points faibles de cette chaîne pour affaiblir les positions de l'ennemi. D'autant plus que pour l'étendre, il faut construire des camions qui se déploient sous forme d'un bâtiment qui assure ce ravitaillement. En cas de besoin, vous pouvez le « replier » et le déplacer vers une zone où il sera plus utile. Pas de bol, c'est juste un concept et les trois quarts du temps on ne se fatigue même pas à en tenir compte. Ne serait-ce que parce que l'intelligence artificielle manque cruellement d'initiative et qu'on peut tout à fait se limiter à l'éradiquer grâce à une collection imposante de tanks. Les unités de chaque camp sont grosso modo les mêmes et ne diffèrent que par leur aspect visuel. La campagne, désespérément classique et répétitive (il faut généralement se débarrasser de tous ses adversaires), vous fera visiter quelques lieux célèbres comme El Alamein, Guadalcanal ou les faubourgs de Stalingrad.







CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Timegate Studios/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

Kohan 39/45

En multijoueur, on frise la catastrophe puisqu'on peut se contenter de construire des régiments d'infanterie à la chaîne, puis les envoyer au casse-pipe pour faire un maximum de dégâts. Peut-être qu'en y jouant pendant des heures on pourrait trouver de nouvelles stratégies intéressantes à développer, mais franchement, ça ne donne pas envie. D'autant plus que, comme Kohan 2, vos unités n'obéissent qu'aléatoirement à vos ordres et que le rythme des parties est mou au possible. Pourtant, j'aime bien prendre mon temps, mais là on s'ennuie sévère. Graphiquement ce n'est pas l'extase non plus, même si un certain soin a été apporté à la modélisation des unités. Sympa également les quelques effets de lumières (phares, lampadaires, etc.) pour les cartes se déroulant la nuit. Seule agréable surprise, l'ambiance militaire omniprésente, aussi bien dans les voix que dans les musiques. Cependant, si vous n'êtes pas spécialement branché treillis et marche au pas, cela risque de rapidement vous taper sur le système. Axis & Allies n'est pas radicalement mauvais, mais n'est pas franchement bon non plus. Dommage, en jouant la carte de l'originalité, il aurait pu réussir sa percée et ouvrir de nouveaux horizons aux jeux de stratégie temps réel. Il passe juste pour un mod de Kohan 2 avec un concept intéressant, mais seulement effleuré.

Bishop

Voilà, CYD vient de m'annihiler avec cinq régiments d'infanterie contre lesquels mes unités motorisées n'ont rien pu faire. Ridicule.



Un peu de technique

Le moteur 3D est correct, sans plus. La configuration minimale vous permettra de le faire tourner dans de bonnes conditions. On n'en parle que rarement, mais pour une fois les curseurs sont très jolis, dans le style de ceux qu'on voyait sur Amiga à la grande époque.

Pendant que j'explose une groupe d'unité de l'ordinateur, l'autre reste passivement à côté, probablement morte d'ennui.



En Deux Mots

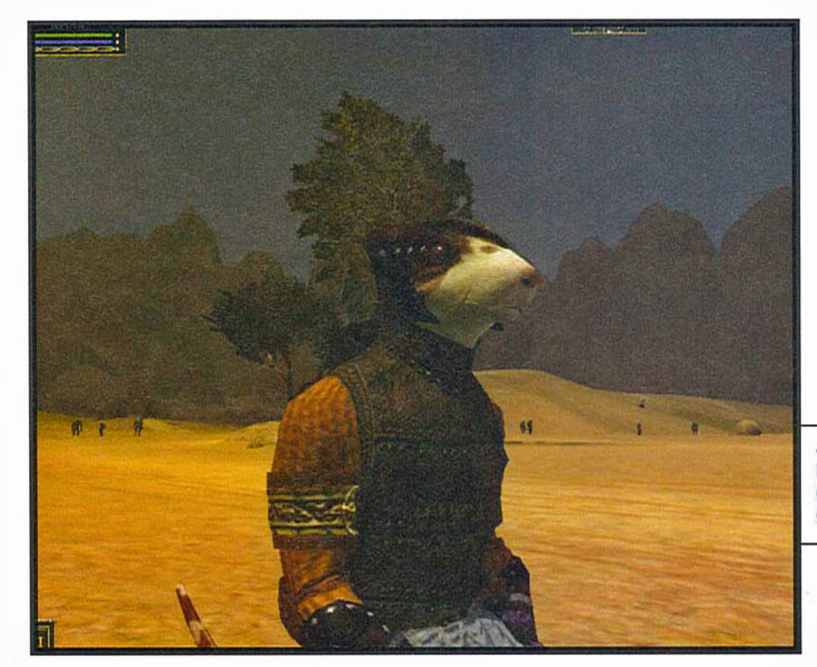
Sans être radicalement original, Axis & Allies offre un gameplay légèrement différent. Quel dommage que le micromanagement soit aussi pénible et l'I.A. complètement limitée.

- \+ Chaine logistique
- \+ Jolis curseurs
- – I.A. à la ramasse
- – Micromanagement agaçant






Bon sang ce que c'est beau. Everquest 2 décroche la mâchoire et l'encadre pour décorer le mur du salon, tellement ça assure visuellement. Je n'ai pas l'habitude de commencer un texte en parlant des graphismes, mais comment faire autrement lorsqu'ils en imposent autant ? Je dois dire que j'ai eu la chance de voir tourner le dernier MMORPG de SOE sur une de leurs bécanes. Vous savez, le genre de matos qui demanderait une ligne « config 4 » dans le Top Hard de C_Wiz... Eh bien, non seulement c'est magnifique, mais en plus c'est fluide. Avec ma bécane « moyen plus », ma bave inondait déjà le clavier lorsque je poussais la qualité au max, malgré la série de diapositives que le moteur 3D me proposait. Alors quand les animations se dévoilent, que les effets de particules sont parfaits et que les décors sont fouillés, lissés, ombrés, etc. Purée, la baffe ! Il faut voir l'arc électrique jaillir des mains des magiciens avant que la foudre ne s'abatte sur leurs ennemis, il faut marcher dans les vallées d'Everfrost en affrontant le blizzard qui balaye la neige autour de vous, il faut admirer la lumière des torches qui éclairent les donjons de Permafrost à travers les golems de glace qui passent devant. Il faut voir la tronche de son banquier après avoir upgradé entièrement son PC... Et encore, le matériel qui fera tourner parfaitement EQ2 à fond et avec beaucoup de joueurs autour n'existe pas encore. Pas plus que la machine à voyager dans le futur. Patientez et contentez-vous de beaux graphismes. C'est dur la vie, hein ?



Je vous présente l'illustre Kebra. Quel beau Ratonga ! Quelle classe !

Everquest 2

DROGUE DURE



SONY ONLINE ENTERTAINMENT NOUS LIVRE ENFIN LA SUITE DU MMORPG QUI A MARQUÉ L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO. EVERQUEST ÉTAIT DEVENU UNE LÉGENDE PAR HASARD, À LA SURPRISE DES DÉVELOPPEURS. EVERQUEST 2, PLUS MAÎTRISÉ, VA-T-IL SUIVRE LA TRACE DU SUCCÈS ? LA COCAÏNE EQ2 VA-T-ELLE REMPLACER L'HÉROÏNE EQ ?



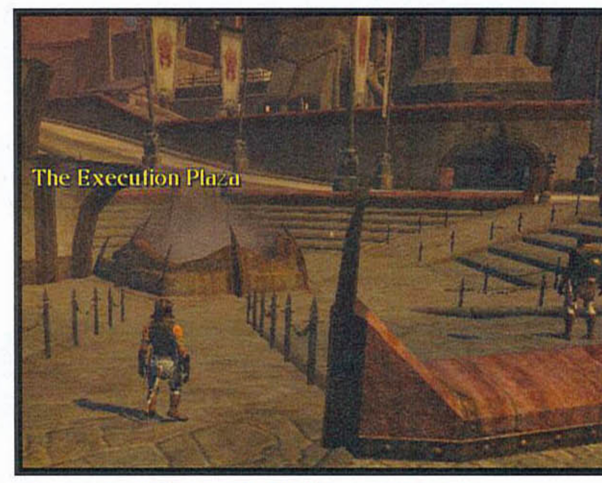


UN MAX DE MONDE !

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo compatible pixel et vertex shaders
ÉDITEUR Ubi Soft
DÉVELOPPEUR Sony Online Entertainment/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

Énorme, simplement énorme

EQ2, ce n'est pas que de la poudre aux yeux. La masse de contenu qu'on se prend en pleine poire est absolument faramineuse. D'immenses zones de jeu s'offrent à vous et elles sont loin d'être vides. Monstres variés et animaux en tout genre, vous en avalerez des kilomètres, à pied, à cheval, en tapis volant ou à dos de Griffon. C'est d'ailleurs un des thèmes de ce nouvel opus : voyager, parcourir le vaste monde de Norrath. Le but ? Découvrir ce qu'il est advenu des territoires et des capitales des races qui ont survécu au cataclysme avec de vrais morceaux de lune dedans. Cette sensation de chasse au trésor permanente est l'un des meilleurs moteurs du jeu. L'autre, c'est la compétition. D'un côté, les soi-disant méchants de Freeport qui agissent bon gré mal gré sous le joug de Lucan l'Overlord. De l'autre, les gentils de Qeynos qui ont juré fidélité à cette pouffe d'Antonia Beyle, grand bien leur fasse. Et non, je ne prends pas position, qu'est-ce qui vous fait dire ça ? Peut-être vais-je tenter la quête de trahison qui



Charmant ! J'ai hâte de voir les exécutions publiques des traites à l'Overlord.



Le transport est assuré par des griffons, mais n'essayez pas de monter sur le dos de celui-ci.

La masse de contenu qu'on se prend en pleine poire est absolument faramineuse.



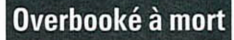
La qualité de l'aménagement affectera les frais d'entretien de la maison. Meublez tout en Ikéa et doublez votre loyer !

Quand la roue héroïque est achevée, un effet est lancé : dégâts directs, buff de groupe, etc. Simple et rigolo.

permet de changer d'allégeance ? En fait non, vous avez raison, à mort Qeynos !

Guerre froide sur Norrath

Certes, mais il n'y a pas de PvP dans EQ2, impossible donc de se faufiler dans le dos d'un nain pour lui planter des dagues empoisonnées entre les omoplates. Non, il faut plutôt voir le conflit de l'alliance du bien contre l'axe du mal comme une compétition permanente dans l'überisation de son propre camp, et donc de sa guilde. Tout d'abord, une guilde s'affiliera à une faction. Comptez-en cinq dans chaque ville, de la violente milice de Freeport au très commerçant « Ironforge Exchange » de Qeynos, qui intéressera davantage les artisans. Les guildes se payeront aussi des bâtiments spéciaux dans les quartiers chics de leur cité souveraine. C'est un peu cher, mais le housing est très utile dans EQ2. Que ce soit dans un appartement privé ou dans un bâtiment de guilde, les joueurs peuvent placer des machines d'artisanat, utiliser des espaces de stockage ou placer des cages pour les pets magiques. C'est aussi là que l'on commerce, en ouvrant un comptoir de vente. Avant de pouvoir se la péter nouveau riche, votre guilde devra effectuer des quêtes spéciales pour sa faction. En plus de richesse et gloire, elle obtiendra des bonus non négligeables pouvant faire effet sur tous les membres de la faction. Si on ne vous respecte pas après ça… En revanche, pas question d'obtenir des effets négatifs sur les autres guildes. Être le meilleur c'est bien, mais rester courtois, c'est mieux.

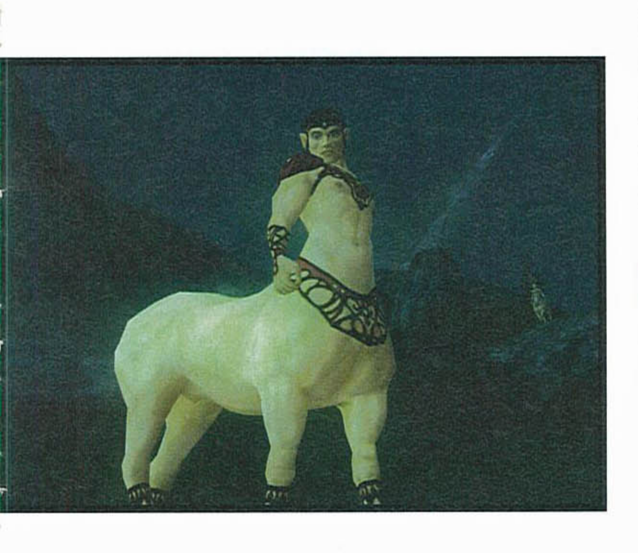


Overbooké à mort

Bien sûr, les quêtes ne sont pas accessibles qu'aux guildes. On en trouve un bon paquet et de toutes sortes, offertes par les PNJ qui vous interpellent ou bien par des objets lootés sur des monstres. Si certaines sont classiques, comme chasser le monstre ou jouer les postiers, d'autres sont déjà plus originales : s'amuser à cataloguer la faune d'une zone pour le compte d'un PNJ, collectionner des objets trouvés par terre ou bien partir à la recherche d'anciens artefacts, très connu dans le premier Everquest et qui reviennent ici sous la forme d' « héritages.» Et ce n'est pas fini ! Les quêtes de maîtrise vous demanderont d'étudier des types d'ennemis genre orcs, trolls, gnolls, pour les vaincre plus facilement (gain d'une attaque spéciale). Celles de langage vous proposeront d'apprendre le dialecte d'une autre race. Savoir parler le dragon, ça vous sort de sales situations. Rajoutez à cela les quêtes de passage de niveau, de race, de profession, etc. Vous aurez compris que SOE s'est un petit peu lâché sur l'écriture. Marrantes et intéressantes, les quêtes enseignent la base des connaissances à posséder sur Norrath : histoire, grands noms, géographie, panthéon… Bon, en revanche, il est vrai que le but le plus fréquent se limite à casser du monstre.

Moi qui pensais qu'un rat effrayait les éléphants, quelle déception.





Non seulement j'accroche, mais je sens surtout que j'en prends pour cinq ans.


« Chasseur de morts-vivants ». Immolez du monstre, gagnez un titre prestigieux !

Root ! Mezz ! Nuke !

Causons donc un peu des combats. N'importe quel aventurier devrait pouvoir jouer les solitaires, mais franchement je ne le conseille pas. Si vous êtes peu sociable, passez votre chemin ; Everquest 2 est un jeu pour les groupes et les guildes. Au point que si l'un des membres de votre troupe meurt au combat, la dette d'expérience qu'il génère est partagée par tous ! Heureusement, la mort n'est plus aussi pénalisante que dans EQ. Si l'on peut récupérer le fragment d'esprit perdu lors du décès, la dette est réduite et devient presque anecdotique. N'en abusez pas tout de même. Avant toute chose, une équipe connaîtra parfaitement le niveau d'agressivité des mobs et le nombre de cibles qui leur tomberont sur le paletot dès que le mago surexcité ne pourra plus contenir son sort d'éclair. Ah, les erreurs humaines… C'est comme cela qu'un groupe se fait massacrer malgré tous les avertissements fournis par le jeu. La tactique reste donc importante et les Opportunités Héroïques ajoutent du piment à des combats autrement assez classiques. Une fois de plus, la complémentarité des classes au sein d'un groupe fera toute la différence.

Alchimiste syndiqué

Pour les pacifistes, la voie de l'artisanat est toute conseillée puisqu'ils peuvent devenir puissants et adulés des foules sans jamais blesser le moindre monstre. Scribe, cuisinier ou forgeron, chaque artisan appartient à une structure sociale qui lui propose des missions et le récompense en conséquence. La fabrication d'objets demande que l'on reste devant un atelier pour réagir à des événements communs ou rares. Soyez vigilant et vous gagnerez des bonus à la progression de votre travail. Au contraire, regardez la télé en même temps et votre objet va se détériorer rapidement. Pire, vous avalerez une potion de mercure au lieu de votre coca light et ça, c'est très dangereux. C'est en forgeant qu'on se coupe un bras, alors faites gaffe. Accessoirement, ce système évite que des scélérats programment des bots pour fait le boulot à leur place. Ah ! Vous êtes bien eus, bandes de scélérats ! Pour les ingrédients en revanche, les artisans dépendent des aventuriers qui leur fourniront les matières premières rares trouvées sur les lieux de leurs périples. La récolte des ressources s'effectue via des objets parsemant les zones dangereuses ou en dépouillant les monstres tués. Du boulot pour les paysans donc. Notez tout de même que le cumul artisan et aventurier reste évidemment possible, l'expérience étant attribuée de façon bien distincte.


Voilà une agression qui jette un froid… O.K. je sors.




Des dalles avec des pics acérés dans les donjons ! On se croirait dans Prince of Persia.

« Toi dis à la guilde »

Attention danger ! V.F. inconnue à l'heure où je tape ces lignes. Enfin… Je sais qu'elle est nulle, mais qu'elle subit un gros lifting en ce moment même. Du coup, il faudra attendre décembre pour en savoir plus, en rubrique réseau. La communauté française, elle, s'est répartie de façon un peu chaotique. Une moitié squatte officieusement les serveurs Mistmoore et Runnyeye, le premier étant US/FR et le deuxième US/Europe. Le reste se trouve évidemment sur Storm, le serveur français. Si vous n'êtes pas anglophobe, choisissez bien !

L'est ben assez prêt !

SOE s'amuse à diversifier les personnages et le gameplay en jouant sur chaque statistique, en inventant quêtes, objets, traits raciaux et autres points de règles utiles ou juste rigolos. Pourtant, il faut bien remarquer qu'un manque de finalisation évident plombe encore Everquest 2. Cela dit, chaque patch apporte énormément au jeu et SOE est relativement rapide sur les corrections de bugs. Sans déconner, je ne sais même pas à quel point aura évolué le jeu au moment où Joystick sera en kiosque. Ça change plus vite que je ne peux taper ce texte ! Assurément, EQ2 est





Hmmmm... Je volerais bien dans les plumes de cette harpie (non, ce n'est pas une cape qu'elle porte).

Un peu de technique

Une vraie configuration minimum exigera un CPU 1,5 GHz, 1 Go de Ram et une carte vidéo 128 Mo. En jouant sur la très complète customisation des performances, on peut trouver son compte entre qualité et fluidité, mais les options du genre « ombres au maximum » ou« réflexion des particules » sont à bannir pour l'instant. Quant à la config recommandée, euh... Reposez-moi la question dans un an ou deux, O.K. ? .

Une nouvelle vie avec plein d'amis !

EQ2 est un jeu social et possède l'avantage de se baser sur une communauté déjà existante, forte d'une expérience solide en MMORPG. Qu'il y ait du monde sur les serveurs est essentiel pour s'amuser, mais si en plus la foule est de bonne qualité, c'est encore mieux. Vous n'éviterez pas les boulets, puisqu'ils sont partout (LOL). Mais il y a de fortes chances que vous trouviez rapidement une guilde sérieuse, sympa et compétente.



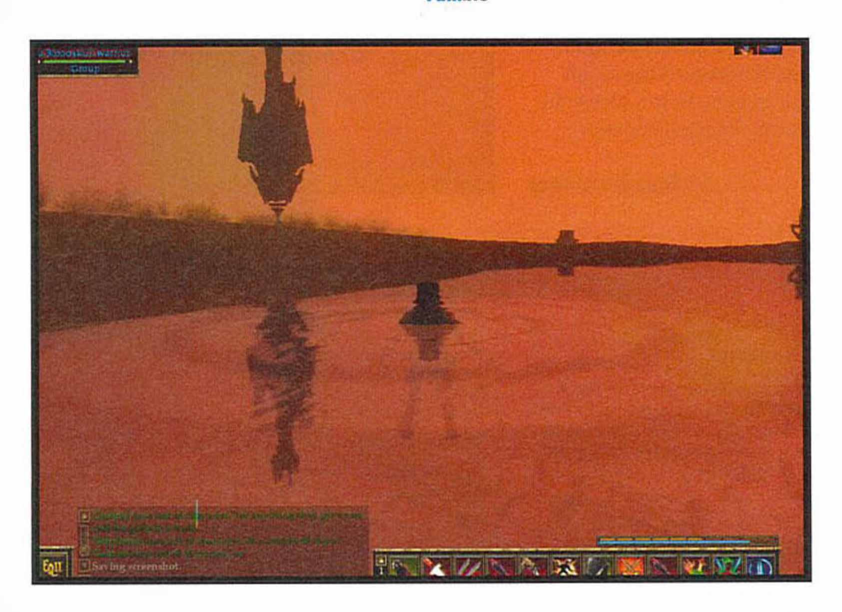
O.K., je vais essayer de passer discrètement entre ses jam... Scrouitch !

suffisamment complet et tourne correctement, malgré quelques zones de lag. Le gameplay ne s'adresse pas qu'aux habitués et le contenu s'annonce presque étouffant. À moins d'être allergique au style, de posséder une bécane trop vieille ou d'avoir succombé à une overdose du premier EQ, je ne vois pas ce qui retient un fan de MMORPG de se lancer dans Everquest 2. Moi, non seulement j'accroche, mais je sens surtout que j'en prends pour cinq ans. Si vous désirez attendre un peu que SOE peaufine son bébé et qu'une période d'essai gratos pointe son nez, pas de problème, je comprends. Je vous traiterai juste de débutant quand vous arriverez. Noob.

Fumble



Derrière le monstre pour backstaber : bonne position. Au fond du Puits de la Mort : mauvaise position.



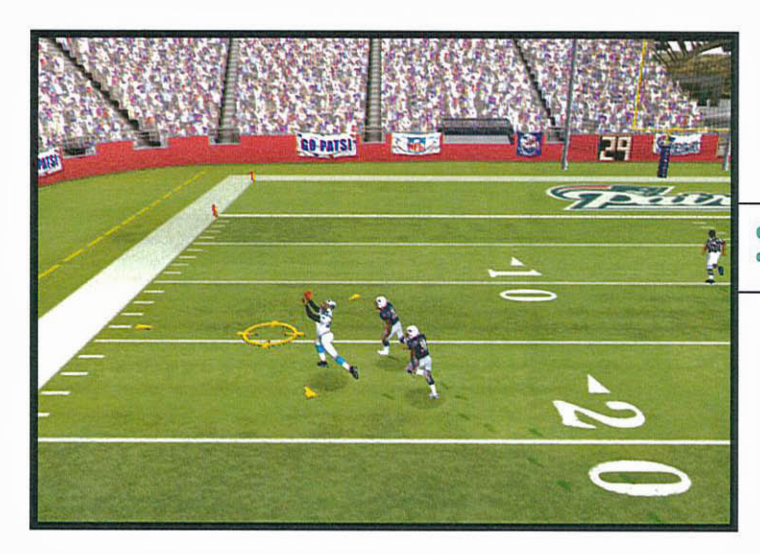
En Deux Mots

Si vous cherchez un MMORPG beau, complet et exigeant pour les cinq prochaines années, alors Everquest 2 est fait pour vous, jetez-vous dessus avec ma bénédiction. En revanche, vous achetez un produit non terminé. Le sera-t-il un jour ? Surtout, les patches seront-ils maîtrisés ou chaotiques ? Quelle attente avant certaines implémentations ? Quelle confiance peut-on placer en SOE ? Que les indécis ne s'inquiètent pas, on les tiendra au courant de ces évolutions.

- \+ Le plus beau MMORPG
- \+ Un contenu massif
- \+ La communauté EQ
- − Beau ou fluide, faut choisir
- − Il y a encore du boulot...
- − Beaucoup de boulot

7	Technique
9	Artistique
8	Intérêt

LE FOOTBALL AMÉRICAIN, TRÈS POPULAIRE AUX ÉTATS-UNIS, L'EST MALHEUREUSEMENT BEAUCOUP MOINS CHEZ NOUS. IL FAUT AVOUER QUE POUR LA PLUPART DES FRANÇAIS, UN QUARTERBACK EST UN PAQUET DE CÉRÉALES. C'EST PAS GAGNÉ...



Ça c'est de la réception.

Madden NFL 2005

SHOW À L'AMÉRICAINE

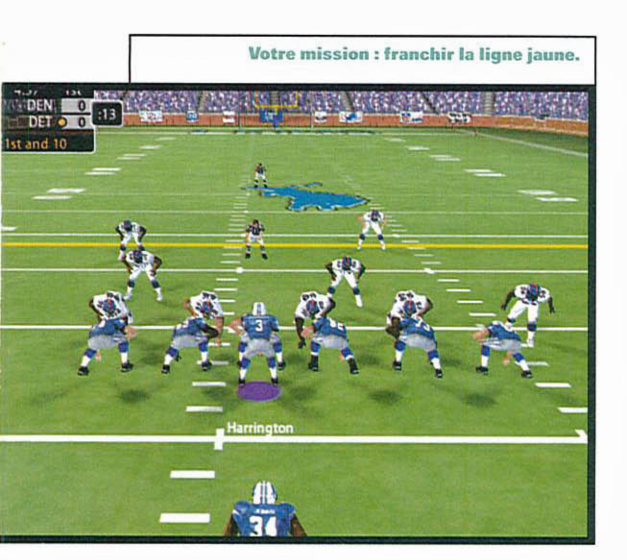
John Madden, légende du football américain aujourd'hui consultant pour la National Football League, prête son nom à des jeux de foot américain depuis seize ans. Ce sport, voisin du rugby, est relativement simple dans son concept : vous avez quatre essais pour traverser le terrain avec le ballon. L'équipe adverse tente évidemment de vous en empêcher. Dans la pratique, les choses se compliquent avec l'application des nombreuses règles de ce sport. Il est d'ailleurs dommage qu'aucun tutorial n'initie le débutant à ces subtilités. En revanche, les puristes se sentiront aussi à l'aise qu'un Américain dans un fast food et seront en terrain connu avec les fumbles, les blitz, etc.
Le mode Franchise reste fidèle au poste et vous permet de diriger une des 32 équipes de la NFL pendant 30 saisons. À vous de gérer l'entraînement, les transferts et les contrats de vos athlètes bourrés de créatine.

Iron Madden

L'édition 2004 a introduit le « playmaker » qui permet de contrôler deux actions en simultané, apportant ainsi une plus grande flexibilité lors des phases d'attaque. Cette version 2005 étend cette fonctionnalité à la défense et nous fait profiter de plaquages plus précis et nettement plus efficaces. Néanmoins, il faudra quelques heures d'entraînement avant de maîtriser ces nouvelles possibilités. Une fois ces concepts appréhendés, on prend confiance en soi, on distille un peu d'improvisation dans les tactiques établies et on inflige de cuisantes humiliations à l'équipe adverse. Les touchdowns s'enchaînent et le public exulte. Fidèle à la réalité, l'ambiance électrique est digne d'un concert de ZZ Top au Texas. Dans le même état d'esprit, le mode Create a fan vous permet de concevoir vos propres supporters qui apparaîtront ensuite dans les cinématiques en 3D. Inutile mais rigolo. Pour le reste, on retrouve tout ce qui fait la qualité de la série, avec quelques améliorations. L'intelligence artificielle est encore revue à la hausse, la partie gestion du mode Franchise est affinée et le réalisme est toujours omniprésent. Madden NFL 2005 est la référence à posséder si vous souhaitez découvrir ce sport de brutes épaisses sans prendre de bleus sur un terrain. En revanche, vous pourrez très bien vous en passer si vous jouez encore régulièrement à l'édition 2004.

Naz Drowie et Bishop

Votre mission : franchir la ligne jaune.









CONFIG MINIMUM **CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo**
ÉDITEUR **Electronic Arts**
DÉVELOPPEUR **EA Sports/États-Unis**
TEXTE ET VOIX **EN ANGLAIS**

Le sack, humiliation ultime pour un quarterback (passeur).



Un peu de technique

Le moteur graphique est manifestement le même que celui de l'année dernière. Dommage, on aurait aimé profiter de graphismes plus détaillés. Voyons les choses du bon côté, cela permettra aux petites configurations de profiter pleinement de ce titre de qualité.

En Deux Mots

MADDEN NLF 2005 NE RÉVOLUTIONNERA PAS LA SÉRIE MALGRÉ SES NOUVEAUTÉS. IL EST PAR CONTRE INDISPENSABLE POUR QUICONQUE SOUHAITANT S'INITIER AU FOOTBALL AMÉRICAIN. ATTENTION, IL FAUDRA PASSER QUELQUES HEURES AVANT DE MAÎTRISER LE GAMEPLAY RICHE ET COMPLEXE.

+ Ambiance fabuleuse
+ Le nouveau système de plaquage, plus précis
- Prise en main délicate
- Pas de tutorial

7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE



INTÉRÊT

LE HORS-SÉRIE SPÉCIAL NOËL

joystick + SON DVD



EN VENTE ACTUELLEMENT



Atlantis Evolution

MYST RÉGRESSION

Config minimum CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo **Éditeur** The Adventure Company **Développeur** Atlantis Interactive Entertainment/France **Texte et voix** en francais

J'EN AI PARLÉ AVEC VOTRE TATA MICHELINE, ELLE N'EST PAS INTÉRESSÉE PAR ATLANTIS. RESTE À VOIR SI CE TITRE PLAIRA AU MOINS AUX JOUEURS.

Cela fait longtemps que je n'ai pas vu un jeu d'aventure comme Atlantis Evolution. Et franchement, ça ne me manquait pas. Dans ce mauvais clone de Myst, la seule chose sympa, c'est l'histoire : vous incarnez Curtis Hewitt, photographe, secouru par une soucoupe volante de la nouvelle Atlantide après un naufrage en mer. Il va rapidement découvrir que la population locale subit un lavage de cerveau permanent par la caste dirigeante. Pour éviter de finir en légumes comme eux, il va devoir s'échapper. Voilà, c'est génial hein ? Si, si, croyez-moi, comparé au reste, ça donne presque envie. L'interface, pourtant rudimentaire, est pénible à utiliser, les graphismes sont moches, les dialogues inutiles et les énigmes sont tellement simples que c'en est limite insultant. Le début du jeu est conçu pour vous dégoûter d'aller plus loin dans l'histoire : après avoir résolu l'incroyable puzzle du puits (il faut trouver un seau et une corde – non, on ne peut pas s'en servir pour se pendre –), vous devez échapper à des gardes butés. S'ensuit une course-poursuite mémorable où vos assaillants apparaissent sans prévenir. S'ils vous rattrapent, vous devez recommencer à l'entrée du bois. Bien sûr, la forêt est un véritable dédale et on ne sait pas ce qu'on cherche. On finit par trouver un bâton et l'endroit où l'utiliser : une grotte remplie de crabes bouffeurs de visages. On se retrouve alors dans une nouvelle forêt labyrinthique. Au secours… Et le pire, c'est que si vous réussissez à trouver la sortie, vous tomberez sur une troisième forêt. Moi j'abandonne, je retourne jouer à Myst IV.





L'incroyable énigme du seau de flotte...

Bishop

+ Univers − Réalisation

3	3	2
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Superpower 2

WARGAME NUCLÉAIRE

SUPERPOWER 2 VOUS DONNE L'OCCASION DE DEVENIR LE MAÎTRE DU MONDE, RIEN QUE ÇA. LE JOUR OÙ ÇA M'ARRIVE, JE RENDS LE PORT DU SHORT OBLIGATOIRE.

Config minimum CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo **Éditeur** Dreamcatcher **Développeur** Golem Laboratories/Canada **Texte et voix** en francais

Je ne vous parlerai pas du précédent Superpower, je n'y ai pas joué. De toute façon, tout le monde s'accorde pour dire qu'il n'était pas terrible. Pourtant, le principe d'un wargame avec gestion de l'économie, de la politique et de l'armée (option domination globale) a de quoi séduire. Malheureusement, la réalisation de Superpower 2 est une catastrophe et on passe son temps à naviguer entre une tonne de sous-menus plus abscons les uns que les autres. On peut influer sur la vie de son pays en légalisant la drogue et la polygamie ou en interdisant les religions, mais l'impact de vos décisions est flou au possible. S'il est possible de diriger n'importe quelle nation, on ne remarque aucune différence entre un dictateur de république bananière et un président de la République.
Les tutoriaux et scénarios (très originaux) donnent les bases élémentaires pour s'en sortir un minimum dans le mode « bac à sable », mais la plupart des concepts pointus ne sont pas suffisamment développés. Par exemple, la création d'unités militaires : si on devine qu'en changeant certains paramètres on obtient des troupes plus ou moins performantes, il n'y a aucun moyen de mesurer concrètement cette évolution. Graphiquement, le globe en 3D est le seul élément notable, le reste du jeu souffre du syndrome Excel et affiche une tonne de fenêtres austères bourrées d'infos. Il n'y a qu'en déclenchant une guerre nucléaire qu'on s'amuse un peu. Cinq secondes, pour être précis. Ça a l'air peu, mais au vu de l'ennui subi auparavant, c'est appréciable. Dommage, Superpower 2 aurait pu être un jeu intéressant, au final il n'est que chiant. Et on ne peut même pas obliger les gens à porter des shorts.

Bishop



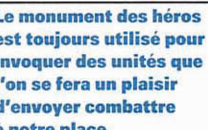
Pour envahir un pays, n'hésitez pas à faire usage de l'arme nucléaire, ça ne dérange personne.

+ Concept − Réalisation

3	5	3
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT






Le monument des héros est toujours utilisé pour invoquer des unités que l'on se fera un plaisir d'envoyer combattre à notre place.

TOUT PUBLIC — 8 INTERNET — LOCAL 8 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR JoWooD Productions
DÉVELOPPEUR Phenomic/Allemagne
TEXTE ET VOIX en français

SpellForce

RTS / RPG

Shadow of the Phoenix

DÉVELOPPÉ À VITESSE GRAND V, CETTE DEUXIÈME EXTENSION POUR SPELLFORCE NE NOUS LAISSE CLAIREMENT PAS ESPÉRER MONTS ET MERVEILLES : C'EST TOUJOURS LE MÊME PLAT QU'ON NOUS RESSERT, IL N'Y A QUE L'ACCOMPAGNEMENT QUI CHANGE.


Vos ouvriers triment toujours autant pour assouvir le moindre de vos caprices. C'est dur la vie d'un péon.

Un peu de technique

C'est hallucinant de voir à quel point la 3D peut vieillir. Le plus gros problème que vous risquez de rencontrer est dû aux batailles avec des dizaines d'unités à l'écran. Pour bien faire, optez pour un 1,8 GHz doté de 512 Mo de Ram et d'une carte 3D 64 Mo.

On peut toujours avoir la bonne surprise de tomber nez à nez avec un vendeur. Plutôt pratique pour s'équiper avant une bataille.

Savoureux mélange de stratégie et de jeu de rôle, SpellForce a su trouver un public fidèle lors de sa sortie en novembre 2003. Il n'aura pas fallu attendre très longtemps pour assister à la naissance de son premier add-on officiel nommé The Breath of Winter. Cinq mois à peine ont suffi à Phenomic pour créer une deuxième extension : Shadow of the Phoenix. Ce court laps de temps de développement nous laisse tout de même douter de la qualité de son contenu. Pour preuve, on tombe dans les ajouts habituels et peu originaux : 40 sorts inédits, plus de 150 objets, 10 cartes supplémentaires pour les affrontements en multijoueur et 15 jouables en coopératif ont été implémentés. Bon, c'est toujours ça de pris. Ces ajouts servent surtout de prétexte pour tester l'efficacité des deux nouveaux types d'unités disponibles pour chacune des races. Le premier, appelé nuée, permet de tuer rapidement un ennemi isolé tandis que le deuxième, dit de siège, est un véritable désastre pour les bâtiments.

Solo pour tous

L'atout majeur de Shadow of the Phoenix reste sa campagne solo. Elle permet de suivre un scénario sur plus d'une dizaine de missions. Votre rôle en tant que guerrier runique est, cette fois, de contrecarrer les plans d'un nécromancien qui a eu l'ingénieuse idée de s'octroyer les pouvoirs d'un dieu asservi. Fatalement, avec une telle puissance disponible, on se laisse facilement envahir par la folie des grandeurs. Deux objets précieux sont au centre de cette aventure : la pierre du phénix et l'épée de l'ombre. Shadow of the Phoenix vous met dans la peau du porteur de la pierre. Sachez qu'il faut posséder le premier add-on pour jouer les missions du porteur de l'épée. Franchement, ce procédé pour vous le faire acheter est un peu limite. On se laisse néanmoins assez facilement porter par cette histoire qui, sans être d'une originalité débordante, suffit à nous donner envie de progresser. Les seuls reproches que l'on pourrait faire à cet add-on sont récurrents à SpellForce. On regrette que les combats soient un peu confus et manquent de dynamisme. Les modèles de personnages, l'animation et les textures commencent à accuser leur âge, et le moteur 3D aurait besoin d'un sérieux lifting. Shadow of the Phoenix ne convertira pas les joueurs qui ne sont pas déjà adeptes à la série. Mais il a néanmoins suffisamment d'atouts pour réjouir les possesseurs du jeu original.

Cyd

En Deux Mots

DANS LA LIGNÉE DE L'ADD-ON PRÉCÉDENT, SHADOW OF THE PHOENIX N'APPORTE GUÈRE DE NOUVEAUTÉS. IL N'EN RESTE PAS MOINS AGRÉABLE POUR CEUX QUI SONT EN MANQUE D'AVENTURES POUR SPELLFORCE.

+ Nouveau scénario
+ Nouvelles unités et compétences
- Moteur 3D désuet
- Combats toujours aussi mous du genou





On a retrouvé Oliver Stone en train de tourner Platoon. Z'êtes sûr que je peux pas lui tirer dessus ?

Men of Valor vous propose de vivre la guerre du Vietnam en incarnant Dean Shepard, une nouvelle recrue de l'armée américaine. En tant que G.I., notre soldat va être trimbalé d'un champ de bataille à l'autre selon le bon vouloir de ses supérieurs. Fier de son statut de militaire décérébré, il suivra les ordres sans broncher. Cet état d'esprit est instauré dès les premières minutes d'entraînement. Marcher, s'accroupir, ramper, tirer, recharger et utiliser des bandages, Dean Shepard sait tout faire. Ou presque : l'armée ne lui a jamais appris à sauter... Le pauvre se retrouve donc bloqué face à des buttes de terre d'à peine trente centimètres de haut. Bien que les combats se déroulent dans des zones ouvertes, vous n'aurez aucune chance de faire preuve d'initiative. En effet, les missions, qui allient action et infiltration, sont d'une linéarité affligeante. Zéro liberté et l'obligation de filer droit, pas de doute, nous sommes bien à l'armée.







CONFIG MINIMUM CPU 1.3 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 3D 64 Mo
ÉDITEUR Vivendi Universal Games
DÉVELOPPEUR 2015/États-unis
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée

Un peu de technique

Vu la tronche du moteur 3D, des effets spéciaux et des diverses animations, il n'y pas de quoi paniquer si votre PC n'est pas doté de la dernière carte 3D et du plus puissant processeur. Avec 1.7 GHz, 512 Mo de RAM et une GeForce 4, Men of Valor tourne sans soucis.

L'ENFER DE LA GUERRE SELON 2015 N'EST PAS DU TOUT CE À QUOI ON POURRAIT S'ATTENDRE : UN RÉALISME À DEUX BALLES, UNE LINÉARITÉ ENNUYANTE ET DES SOLDATS QUI RESSEMBLENT DAVANTAGE À DES PANTINS QU'À DES MILITAIRES DISCIPLINÉS ET EXPÉRIMENTÉS. ET C'EST CENSÉ FAIRE UN BON JEU ?

Men of Valor

GUERRE À ÉVITER



Marche au pas

Non seulement les soldats vietcongs ne brillent pas par leur intelligence, mais en plus ils devraient consulter rapidement un ophtalmologiste. Il suffit de les voir se prendre les pieds dans leurs propres pièges ou tirer deux mètres à côté de leur cible pour se rendre compte qu'ils ont besoin d'une bonne paire de lunettes double foyer. En revanche, les fourbes planqués au loin derrière les fougères sont de redoutables tireurs. Leur précision est exemplaire, même lorsqu'on est camouflé au milieu des hautes herbes. C'est dans ces cas-là qu'on aimerait pouvoir compter sur ses compagnons d'arme. Malheureusement, ils sont myopes, suicidaires et complètement idiots (ndlr : de vrais militaires, donc). O.K., on est le héros de l'histoire, mais ce n'est pas une raison de nous laisser faire tout le sale boulot. Si vous trouvez des potes moins boulets que les bots, vous pouvez toujours essayer le multijoueur. Outre les sempiternels Deathmatch et Team Deathmatch, vous pourrez accomplir des missions en coopératif avec objectifs ou tenter de maintenir des positions précises durant un certain temps face à une équipe adverse qui fera tout pour vous déloger. Sympa mais sans plus. Malgré ses nombreux défauts, il faut tout de même reconnaître que la mise en scène s'avère efficace et que le titre bénéficie d'une bonne ambiance. Les développeurs ont su s'y prendre pour immerger le joueur au cœur de la guerre. Dommage, la réalisation bâclée de Men of Valor empêche d'en profiter pleinement.

Cyd

Probablement une technique de relaxation vietnamienne. Ou alors il est mort.



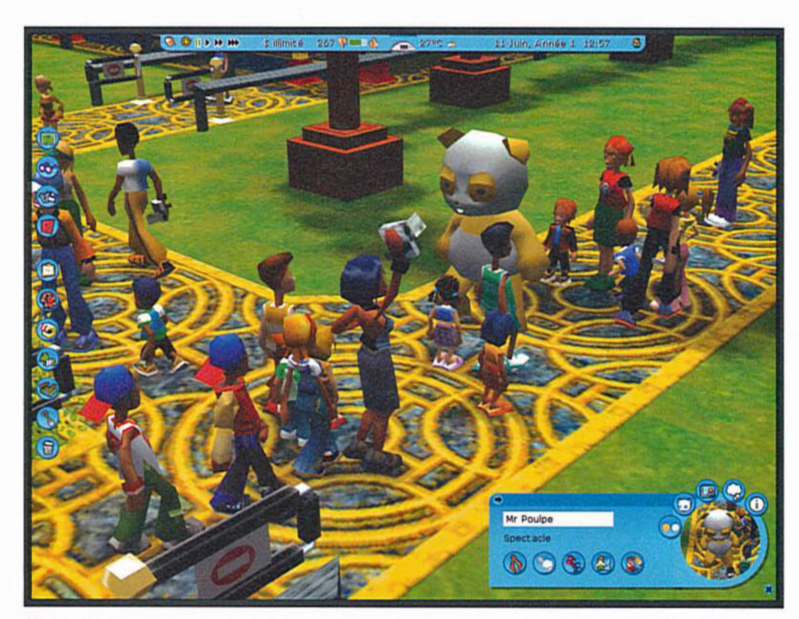
Comme un bon petit soldat qui se respecte, on suit le chemin tout tracé sans jamais sortir des sentiers battus. Agaçant.

En Deux Mots

La mise en scène de qualité n'arrive pas à sauver l'I.A. hallucinante de stupidité, ni la réalisation bâclée. La guerre dans ces conditions, non merci. Il ne reste qu'une solution : la désertion.

+ Mise en scène des combats
– I.A. stupide
– Moteur 3D désuet
– Linéaire

Note	
Technique	4
Artistique	5
Intérêt	3



Mr Poulpe n'aime pas les enfants. Dès que les parents ont le dos tourné, il leur fait des croche-pieds.





TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Frontier/Grande-Bretagne
TEXTE en français **ET VOIX** –

Roller Coaster Tycoon 3

SIMULATION DE DISNEYWORLD

JE NE PEUX PAS M'EMPÊCHER D'ENVIER LE PATRON D'EURODISNEY. CE MEC GASPILLE DES BROUZOUFS À TOUR DE BRAS, SON PARC D'ATTRACTION EST DÉFICITAIRE AU POSSIBLE ET POURTANT IL N'EST PAS VIRÉ. DANS ROLLER COASTER TYCOON 3 IL VA FALLOIR ÊTRE PLUS RIGOUREUX, SINON C'EST LA PORTE.



Créez des montagnes russes exceptionnelles et échangez-les sur Internet.

L'éditeur de scénario propose des dizaines de réglages différents.

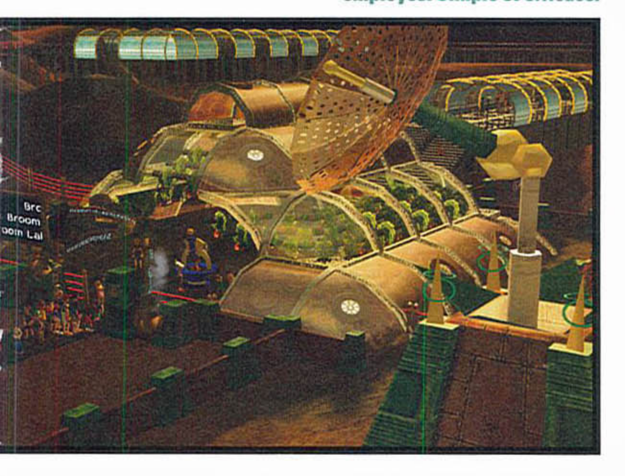
Dans la « vraie » vie, entrepreneur, c'est un métier chiant. On passe ses journées à consulter des statistiques et Excel se transforme en une sorte d'icône sainte qu'on vénère en lui offrant le moindre centime économisé. En revanche, dans les jeux de gestion, ces mêmes activités deviennent subitement ludiques (allez comprendre…). À ce titre, Roller Coaster Tycoon 3 est très ludique. Dans ce simulateur de parc d'attractions, la partie gestion est un modèle du genre. Non seulement le puriste peut s'en donner à cœur joie en peaufinant un monceau de détails (qui vont de la vitesse des attractions au prix de vente des gadgets en passant par le niveau de formation de ses employés), mais en plus le joueur occasionnel peut très bien s'en passer. Je ne sais pas comment ils ont fait leur coup, mais chapeau bas. Quoi qu'il en soit, le but principal est d'amener du touriste aux poches pleines chez vous. Gérés sous la forme de groupes (famille ou bande de potes), vos visiteurs n'ont qu'un objectif : claquer leur thune avec le sourire. Entre la casquette « Le train de la mine », la peluche « Booboo l'ami des enfants » et les « sandwichs de l'espace » à 15 euros pièce, ils seront vite tentés de mettre la main au porte-monnaie pour abréger les supplications larmoyantes de leur rejetons. Mais laissons la gestion des problèmes familiaux de côté pour nous intéresser à celle du parc d'attractions. Le mode Carrière vous propose différents défis allant du réaménagement d'une zone minière abandonnée à la construction d'un parc expérimental sur un ancien site top secret de la CIA. Pour chacun d'entre eux, vous n'avez accès qu'à une partie des manèges ou des décors, en fonction du scénario. Bien conçus et de difficulté croissante, ils vous offrent des objectifs variés qui étendent progressivement les bases de l'entreprenariat que les tutoriaux vous auront inculquées.

Tournez manège

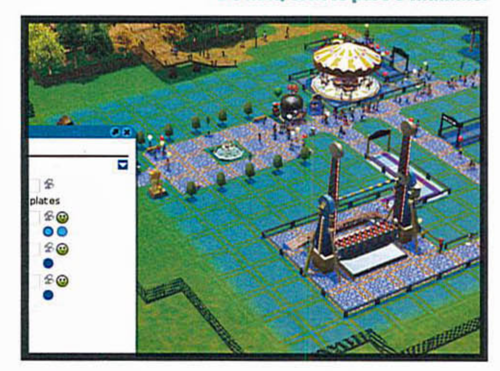
Évidemment, si comme moi vous n'aimez pas être bridé dans votre créativité, vous vous tournerez rapidement vers le mode « bac à sable » qui permet de s'affranchir de toute contrainte temporelle ou budgétaire. À vrai dire, on n'a même plus besoin de se préoccuper des visiteurs, qu'ils boudent dans leur coin si ça leur chante. Concrètement, on passe alors son temps à peaufiner le moindre petit détail de son parc. Chaque petite fleur est plantée avec amour et on

s'arrange pour que le parterre complet puisse gagner n'importe quel concours de composition florale. Pour donner encore plus de charme à l'ensemble, on abuse des thèmes (horreur, western, science-fiction, etc.), on harmonise les couleurs avec soin et on se prépare pour faire la couverture de Modes & Travaux. Débarrassé de toute arrière-pensée pécuniaire, on se lâche dans la conception des attractions à sensations fortes. Comme dans les précédents Roller Coaster (il est d'ailleurs possible d'en importer vos créations), le tracé ne relève que de votre imagination. Après avoir défini une station de départ, on place élément après élément pour offrir un maximum de sensations fortes aux visiteurs. Virages, loopings, inversions, plongeons, rien ne semble manquer à l'appel. Pour bien faire les choses, il faut essayer de trouver un bon équilibre entre le facteur « excitation » et le facteur « nausée » qui provoquera l'apparition de petites galettes de vomi à la sortie des manèges s'il est trop élevé. Délices du moteur 3D, il est possible d'enchevêtrer des attractions. Rien de tel qu'un train lancé à grande vitesse et frôlant un monorail pépère pour paniquer les mamies qui pensaient y être en sécurité. Vous pouvez également placer quelques manèges à taille fixe, genre soucoupes tournantes ou auto-tamponneuses, mais c'est moins rigolo.

On « peint » sur le sol les zones de travail de ses employés. Simple et efficace.

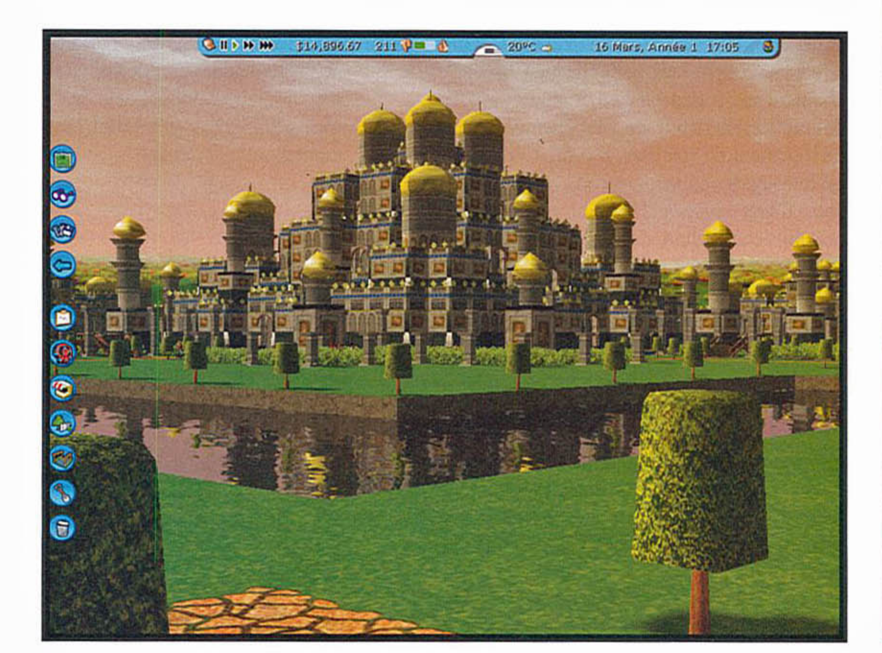


De nuit, tout le parc s'illumine.



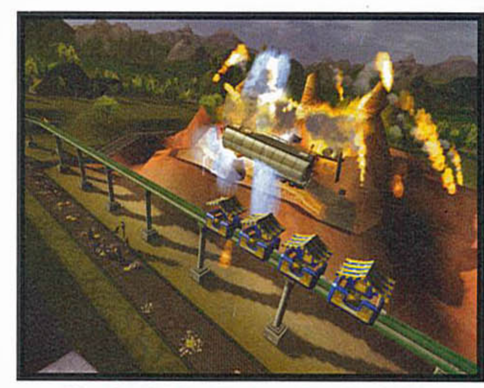
3D salvatrice

Le passage à la 3D nous a enfin débarrassés des animations en 2D, des rotations de caméra à angle fixe et de l'interface datant de Mathusalem. Réflexions, effets de particules ou lumières dynamiques, l'environnement visuel est somptueux. Bien sûr, comparés à ceux de Doom 3, les personnages sont un peu carrés. N'oubliez pas qu'il s'agit d'un jeu de gestion et qu'il peut en afficher des centaines en simultané. D'ailleurs, on ne s'en rend compte que si on va coller la caméra sur le menton. Le reste du temps, à zoom moyen, l'illusion est parfaite. Saluons également les caméras embarquées dans les manèges et qui permettent de se mettre à la place du client lambda.



Un peu de technique

Le rendu du moteur 3D est tout à fait honorable, notamment grâce à une gestion correcte des réflexions et particules. La nuit, les éclairages pourraient bien rendre jalouse la parade électrique de Mickey. Bon, maintenant soyons sérieux deux minutes, la configuration minimale vous permettra de gérer un parc de 20 m². Prévoyez au moins 512 Mo et un 2 GHz si vous souhaitez créer des parcs de taille plus conséquente.

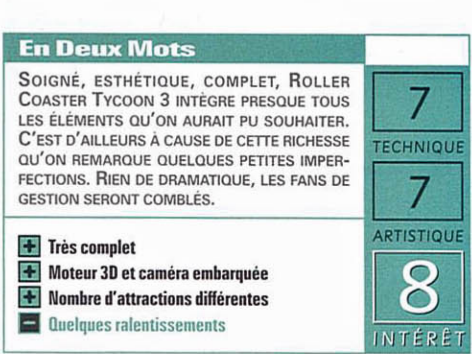


Rien de tel qu'un camion qui explose au passage du train pour rendre les visiteurs contents.

Pour un peu, on regretterait de ne pas avoir de fauteuil à retour de force. Il ne manque à Roller Coaster Tycoon 3 que quelques raccourcis clavier et options (comme une fenêtre donnant un aperçu global des pensées des visiteurs) pour réaliser un sans-faute. Qu'importe, ses nombreux atouts feront rapidement oublier ces détails mineurs et on passera des heures à créer le parc d'attractions qu'on rêverait de visiter.

Bishop





En Deux Mots

Soigné, esthétique, complet, Roller Coaster Tycoon 3 intègre presque tous les éléments qu'on aurait pu souhaiter. C'est d'ailleurs à cause de cette richesse qu'on remarque quelques petites imperfections. Rien de dramatique, les fans de gestion seront comblés.

- **+ Très complet**
- **+ Moteur 3D et caméra embarquée**
- **+ Nombre d'attractions différentes**
- **− Quelques ralentissements**

Note	
7	Technique
7	Artistique
8	Intérêt

In Memoriam, la treizième victime

ADD-ON

Config minimum CPU 333 MHz, 64 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo **Éditeur** Ubi Soft **Développeur** Lexis Numérique/France **Texte et voix** en français

LE PHOENIX EST DE RETOUR ! TOUJOURS AUSSI STRESSANT ET MACHIAVÉLIQUE, LE BOUGRE. PRÊTS POUR UN NOUVEL AFFRONTEMENT ?

Ah bah forcément, ça spoile un peu la fin d'In Memoriam (testé dans le Joystick n°153). Si vous ne l'avez pas terminé, cet add-on ne vous intéressera pas trop. Vous feriez mieux de commencer par le début ! Pour les autres, attention à vos méninges, la treizième victime est un concentré de pétage de durite. Cette fois c'est la mort d'une jeune femme, d'un reporter et de son cameraman qu'il faut élucider. Coincé entre le Phoenix et la secte Manus Domini, faites chauffer Google pour arriver au bout des 24 écrans de puzzles. Difficile, d'autant que cet épisode propose bien peu de mini-jeux d'adresse rigolos. Réflexion pure et dure, recherche acharnée, voilà les maîtres mots à garder en tête pour obtenir les indices et les bouts de vidéo qui expliqueront la trame de l'histoire. J'espère aussi que vous avez conservé tous vos favoris datant d'In Memoriam, car plusieurs d'entre eux vous seront utiles. En cas de blocage intellectuel, les mails d'aide afflueront de la part de Julie Massenet ou de Gery qui rempilent, de SKL (la fausse agence de médias) et de quelques nouveaux PNJ. Le scénario de polar occulte est une fois de plus béton : cabale, astrologie, mythes et conspirations vieilles de centaines d'années… Et pourtant rien de surnaturel. Ça, c'est une écriture talentueuse ! En revanche, la réalisation reste identique à l'original, là où l'on aurait souhaité quelques améliorations ou des présentations un peu différentes. Peut-être pour le prochain jeu de Lexis ? En tout cas, l'ambiance sordide et le fond sonore qui font flipper ma copine sont toujours bien présents. On accroche en quelques secondes à la treizième victime, avec un réel plaisir à retrouver son rôle de détective geek.



Alors c'est ça une carte de presse ? Faudrait que je m'en fasse faire une, tiens.

Fumble

+ Cohésion des énigmes + Difficulté bien corsée
− J'ai mal au crâne



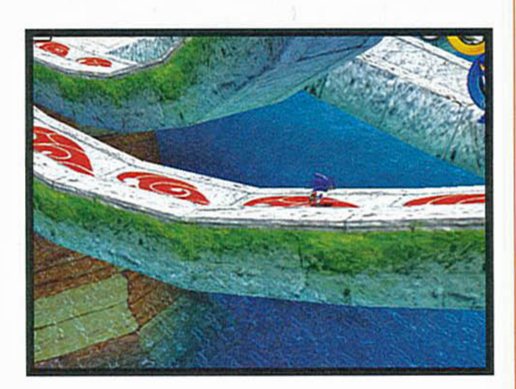


6	6	7
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Sonic Heroes

FIN D'UN MYTHE

Config minimum CPU 866 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 16 Mo **Éditeur** Sega **Développeur** Sonic Team/Japon **Texte et voix** en français



Sonic, qui fut longtemps la mascotte de Sega et une référence des jeux de plate-forme, a un peu de mal à convaincre depuis son passage à la 3D. C'est un peu le Renaud du jeu vidéo. Après des années de gloire, adulé par les jeunes et les plus âgés, il tente encore de faire parler de lui. Comme le chanteur au bandana, il devrait plutôt prendre définitivement sa retraite. Franchement, ça fait de la peine de le voir dans cet état. Oh bien sûr, on retrouve les concepts qu'on connaît de longue date : il faut traverser chaque niveau le plus vite possible, en récoltant des anneaux et des bonus qui simplifient la mise à mort des ennemis. Pour varier les plaisirs, on dispose même de deux sidekicks, un qui vole, un qui cogne, la vitesse étant l'apanage du héros. Au final, on joue le plus souvent avec le violent qui peut se débarrasser facilement de ses adversaires et Sonic est relégué au second plan. De toute façon, dès qu'il prend un peu de vitesse, il devient difficile à contrôler. Les niveaux sont d'une facilité et d'une linéarité agaçantes et les seules difficultés proviennent des caméras mal placées. Bien qu'on retrouve les loopings, les rampes et les bumpers qui faisaient le fun du jeu original, leur utilisation ne fait appel à aucun talent particulier. Enfin, le titre est plutôt court et s'il est possible de diriger d'autres équipes que celle de Sonic, l'intérêt n'est pas au rendez-vous. Graphiquement, on flirte avec le très moyen et, en dehors de quelques effets 3D, cet opus tournera très bien sur une vieille machine. Sonic Heroes pourrait tenter le joueur nostalgique de la grande époque de la Megadrive, mais il serait vite déçu par la médiocrité de ce titre. Monsieur Sega, soyez gentil, laissez-le mourir dignement maintenant.

Bishop

+ C'est Sonic − C'est pas terrible

3	3	2
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Certains mouvements spéciaux font intervenir les trois personnages.



BIENTÔT NOËL, LE MOMENT DES CADEAUX, ET AUSSI LA PÉRIODE PROPICE AUX ÉDITEURS POUR FAIRE DU CHIFFRE. RIEN DE MIEUX DANS CE CAS QUE DE NOUS BALANCER UNE BONNE VIEILLE RECETTE QUI A FAIT SES PREUVES ET DE L'AFFUBLER D'UN « 2 » QUI VA BIEN. MAIS EST-CE SUFFISANT POUR MÉRITER UNE PLACE AU CHAUD SOUS LE SAPIN ?





CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Activision
DÉVELOPPEUR Neversoft Entertainment/ États-Unis
TEXTE en français **ET VOIX** en anglais

Tony Hawk's Underground 2

CRISE D'ADOLESCENCE

Jeune skater en mal de reconnaissance, vous voilà embrigadé dans un World Destruction Tour orchestré par le grand Tony Hawk en personne et son pote Bam Margera, échappé en droite ligne du zoo Jackass. Le principe est simple : deux équipes vont se tirer la bourre aux quatre coins du Globe, en remplissant divers objectifs globalement farfelus mais fun. Et tout ça en chevauchant une planche à roulettes dont il faudra maîtriser toutes les susceptibilités. En cours de partie, vous pourrez même prendre le contrôle d'autres personnages, pour débloquer des épreuves supplémentaires. Ça, c'est pour la partie Story mode du jeu, sympa mais un peu courte. Sans compter que certains objectifs, notamment ceux impliquant la conduite d'autres véhicules, s'avèrent rapidement éprouvant pour les nerfs.
L'autre mode de jeu renoue quant à lui avec la tradition de la série (il s'appelle Classique d'ailleurs, ça tombe bien). Les fameuses lettres SKATE à collecter, la cassette vidéo cachée à découvrir, un max de points à faire et tout ça dans un chrono limité. Pratique pour ceux qui veulent retrouver le bon vieux gameplay à l'ancienne. Mais du coup, le déblocage de niveaux déjà dispos dans le mode Story fait un peu double emploi pour les plus dévoués d'entre vous qui souhaiteraient finir le jeu dans tous les sens.



Un petit coup de Shrek-board ?

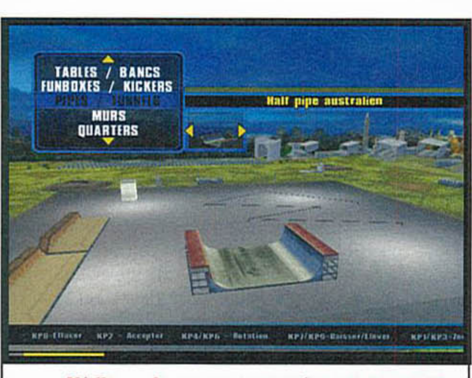
Un peu de technique

L'optimisme, c'est bien, mais ça ne suffit pas : un 800 MHz aura un peu de mal à vous proposer mieux qu'un vulgaire slideshow. Prévoyez plutôt un bon 1,4 GHz avec une carte 3D de bonne facture (Ti4200 au pire) si vous voulez y jouer dans de bonnes conditions.

On prend les mêmes et on recommence

Le gros problème de ce deuxième opus (qui est en réalité déjà la sixième itération de Tony Hawk), c'est qu'il n'apporte concrètement pas grand-chose de vraiment neuf par rapport à ses prédécesseurs. Quelques nouveaux « tricks » à réaliser, la possibilité de barbouiller les murs de « grafs », un mode Focus qui permet de ralentir l'action dans les moments chauds et un mode Freak out qui permet de booster ses bonus quand on est un petit peu énervé par une chute... Pour le reste, c'est du déjà-vu. Le multi est toujours un vrai bonheur, cela dit, avec une large palette de modes de jeux. Et pour ceux qui n'ont pas encore la joie de goûter au Net à la maison, pas de panique, il y a même du split screen au menu.
Graphiquement, c'est plutôt joli, on se rapproche encore un peu plus du côté cartoon initié dans le premier, mais ça donne du cachet à l'ensemble. Oscillant entre le fun et le pénible, THUG2 aurait gagné à étoffer son gameplay de vraies nouveautés. Là, on a un peu l'impression d'avoir juste à faire à un remix opportuniste d'un bon vieux tube.

Faskil



L'éditeur de parcs, au cas où vous trouveriez les niveaux dispos pas assez casse-gueule.

En Deux Mots

PÊCHANT PAR MANQUE DE RÉELLES NOUVEAUTÉS, THUG2 A UN PEU DE MAL À FAIRE OUBLIER SON PRÉDÉCESSEUR. CEUX QUI AURONT RETOURNÉ LE PRÉCÉDENT OPUS DANS TOUS LES SENS RISQUENT DONC DE RESSENTIR UN GOÛT DE DÉJÀ-VU. CONSTAT MITIGÉ, ON EN ATTENDAIT FRANCHEMENT PLUS. À RÉSERVER AUX INCONDITIONNELS OU AUX NOUVEAUX VENUS.

+ Level design soigné
+ Un mode multi complet
– Pas grand-chose de neuf
– Certains objectifs bien pénibles

7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

Delta Force – Black Hawk Down

Genre : FPS Militariste
Infos : 15 euros – CPU 2 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – Collection Exclusive d'Ubi Soft
Note : 6/10 dans Joystick N°149

On n'y aurait jamais cru à l'époque, mais ce Delta Force a marqué sérieusement l'avenir de Novalogic, puisque c'est le même moteur graphique utilisé pour Joint Operations, petit bijou du FPS à plein de joueurs. Assez orienté arcade, Black Hawk Down est un shoot assez classique. Bénéficiant d'une bonne ambiance (fortement inspirée du film), il faut malgré tout supporter quelques passages scriptés assez barbants. Heureusement, le gameplay bien fichu fait rapidement oublier ces problèmes ainsi que le scénario, assez plat, traitant de l'enfer vécu par des soldats américains en Somalie. Si vous cherchez un FPS sympa à petit prix, vous venez de le trouver.



AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE



Freelancer

Genre : Action/Gestion
Infos : 15 euros – CPU 1 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – Microsoft
Note : 8/10 dans Joystick N°148

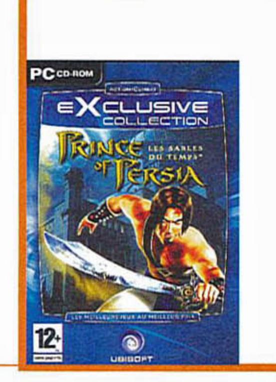
Si vous êtes fan d'Elite ou d'Iwar, passez votre chemin, Freelancer s'adresse d'abord au grand public. Si le titre de Digital Anvil reprend les concepts de ces deux jeux d'action/gestion spatiale, il souffre également d'un gameplay un poil répétitif et d'un univers qui aurait gagné à être plus étoffé. Son scénario et sa réalisation réussissent quand même à le rendre intéressant si on est à la recherche d'une épopée spatiale. En revanche, les graphismes chatoyants de l'époque paraissent un peu fades aujourd'hui.

Magic L'Assemblée : Battlegrounds

Genre : Belote et rebelote
Infos : 14,99 euros – CPU 800 MHz + 128 Mo de Ram – Collection Best of d'Atari
Note : 7/10 dans Joystick N°155

Bien que basé sur le célèbre jeu de cartes (à collectionner et à jouer) Magic l'Assemblée, Battlegrounds tord un peu le cou aux règles originales. C'est le prix à payer pour profiter de matches en temps réel, plus intenses et plus stressants. Les puristes et les collectionneurs se sentiront un peu lésés par le faible nombre de sorts, même s'il existe au moins un patch qui rajoute quelques nouvelles « cartes » pour la magie verte. Dans l'ensemble, son moteur 3D et les effets des sortilèges ont plutôt bien vieilli. Au final, ça reste du bonheur stratégique et il faut faire preuve de beaucoup d'anticipation pour créer un jeu imbattable. Avis aux amateurs.

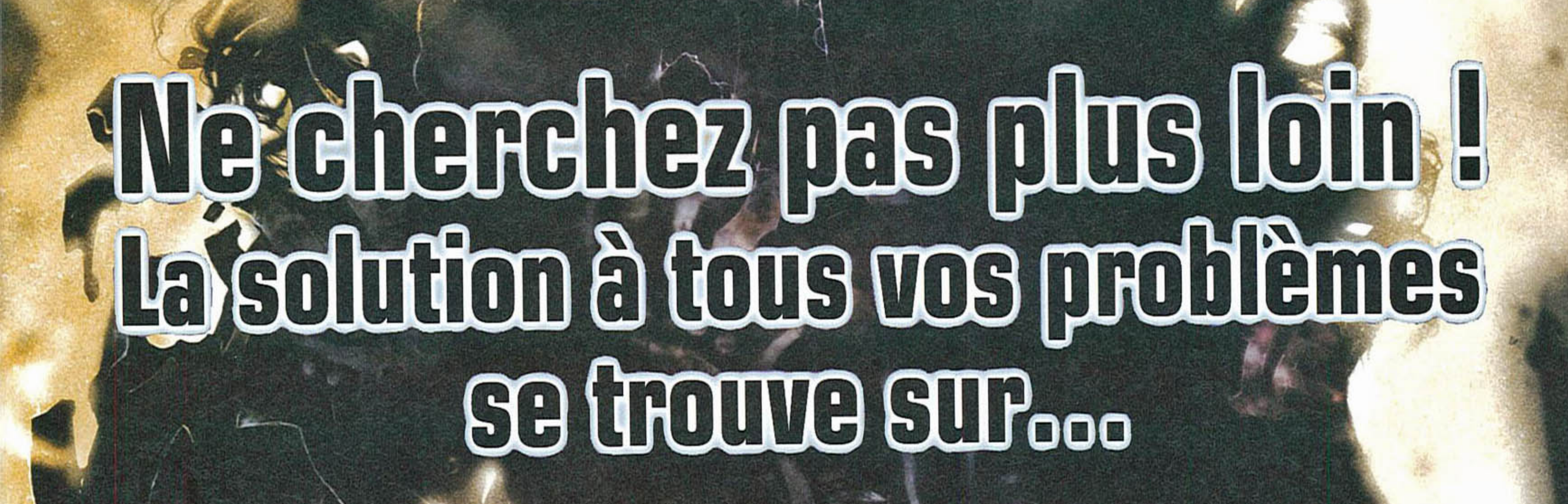




Prince of Persia : les Sables du Temps

Genre : Plante grimpante
Infos : 15 euros – CPU 800 MHz + 128 Mo de Ram + Carte graphique 32 Mo – Collection Exclusive d'Ubi Soft
Note : 9/10 dans le numéro 153

Oh, cette coïncidence de folie, dites-moi... Alors que Fumble teste sa suite quelque part dans ce magazine, je m'apprête à vous parler des Sables du Temps, qui a dignement relancé la série Prince of Persia. Nettement plus féerique que son sombre petit frère, LSDT vous plonge dans une ambiance très Mille et Une Nuits. Cependant, vous n'aurez pas beaucoup d'occasions pour admirer les décors puisque vous passerez votre temps à courir dessus pour atteindre des emplacements hauts perchés. Entre deux galipettes murales, il faudra en découdre avec les zombis du temps, bien décidés à vous empêcher d'accomplir votre destin. Un peu facile et beaucoup trop court, ce Prince of Persia reste pourtant un modèle de gameplay bien ficelé et un excellent jeu d'action.


Ne cherchez pas plus loin !
La solution à tous vos problèmes
se trouve sur...

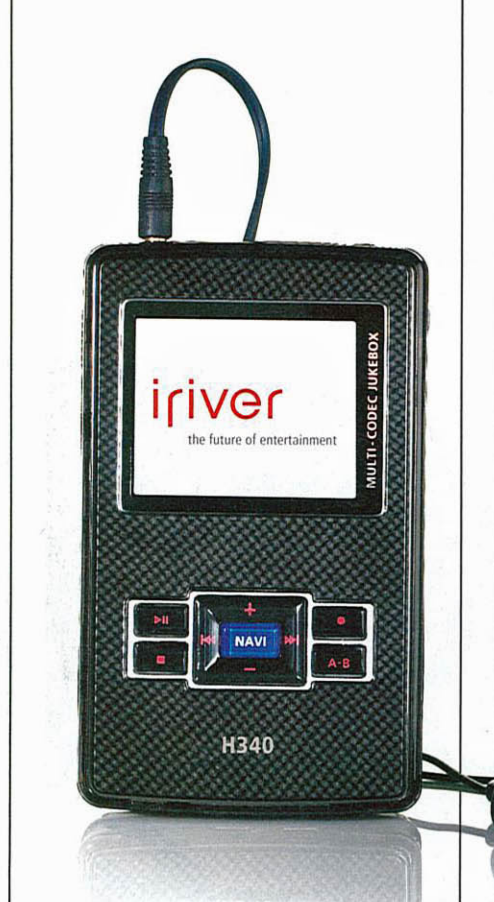


Quoi de Neuf

par Caféine

iRiver H340

Concurrent direct des iPod et autres players MP3 musclés à base de disques durs, ce H340 est assez bien pourvu. 40 Go, seize heures d'autonomie, supports du MP3, WMA, ASF et OGG, sans oublier un écran 265 000 couleurs carrément superbe. Autant finir la liste des fonctions tout de suite, elles sont nombreuses : enregistreur (entrée ligne présente), dictaphone (le micro est très efficace) et radio FM sont aussi au programme.





Le H340 communique avec un PC ou un Mac par le biais d'une interface USB 2.0 assez véloce et comble du luxe, dispose d'un mode hôte USB 1.1. Ça permet de brancher votre appareil photo dessus pour vider vos cartes mémoire hors de prix directement sur le disque dur du H340. L'écran peut servir à visualiser des images (ou du texte), du reste, mais cette fonction reste totalement anecdotique, vu que seul le format timbre-poste est supporté et qu'aucune sortie vidéo ne permet de pallier ce problème. La bête est légère malgré son épaisseur, mais la finition est loin d'être aussi réussie que celle d'un iPod. En revanche, j'ai oublié de vous parler du déballage. Vu la tonne d'équipements livrés, je vais réparer ça tout de suite. Parce qu'en plus du H340, iRiver vous offre une pochette rigide de transport, un câble mini-jack pour la prise line-in, un casque passable, une télécommande et surtout un pack d'alimentation qui mange des piles classiques. Ça grossit énormément le H340, mais avec ça au dos, vous pouvez faire du Paris-Tokyo sans craindre de ne pas pouvoir écouter votre musique adorée. À condition de ne pas oublier d'acheter des piles, bien sûr. Seul gros bémol, la télécommande LCD livrée pendant un temps avec certains modèles est maintenant en option. Vu le prix de ce produit, j'aurais préféré me passer de certains accessoires pour avoir une télécommande digne de celles des meilleurs lecteurs MiniDisc.
Heureusement, cette faute est à moitié pardonnée grâce à la très bonne qualité sonore et le plaisir de naviguer sur l'écran couleur. L'ergonomie est une fois de plus chez iRiver largement discutable, mais utiliser le H340 est bien plus agréable que de se démener sur le N10 pour trouver un morceau précis. Ce constructeur ferait bien de copier la simplicité d'utilisation de certains produits à base de fruit sur ce point précis…

FABRICANT : IRIVER
SITE WEB : **WWW.IRIVER.COM**
PRIX : ENVIR EUROS



iRiver N10

Quelqu'un de chez iRiver a dû acheter un iPod ces dernières semaines car le packaging de ce produit n'a plus rien à envier à ceux d'Apple. Boîte avec protection en plastique fumé, player MP3 de 512 Mo (de quoi embarquer cinq à huit albums bien encodés) présenté comme un bijou dans son écrin, la grande classe. Avec la prolifération des players MP3 équipés de disque dur, les versions avec mémoire sont de moins en moins attrayantes. Il reste deux facteurs intéressants : la taille et le poids. De ce côté, le N10 enterre toute la concurrence. Finition impeccable, écran OLED monochrome très lisible (sauf en plein soleil), le N10 est un petit bijou de plastique. Livré avec un « collier » sur lequel il vient se brancher et d'où sortent les écouteurs (de bonne qualité), il est prévu pour les gens qui bougent. L'équipement livré est ultra-complet (le collier est optionnel, je vous rassure), mais il faut un câble ou un adaptateur séparé pour le brancher sur un port USB. Dommage. Autre regret, il faut obligatoirement passer par l'application iRiver (et son driver sur PC) pour transférer des MP3. Sur Mac, le soft est plus agréable à utiliser mais également obligatoire. Ah, j'allais oublier : le N10 fait aussi dictaphone. Un très bon produit, à condition de supporter l'interface, pas toujours évidente pour naviguer dans ses dossiers et la vitesse de transfert asthmatique. Die USB 1.1, DIE !

FABRICANT : IRIVER
SITE WEB : **WWW.IRIVER.COM**
PRIX : ENVIRON 240 EUROS

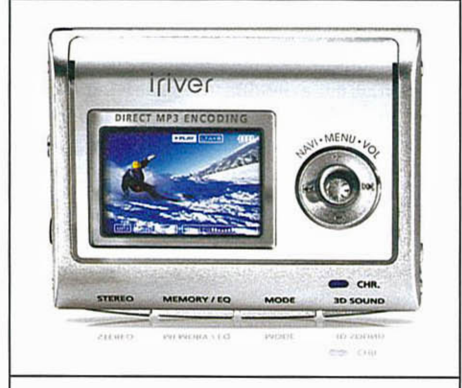
iRiver iFP-990

Avec son écran couleur et sa bouille de mini-lecteur de K7 du bon vieux temps, ce iFP-990 est amusant. Mais ses 256 Mo de mémoire et son prix le rendent tout de suite moins sexy que son cousin le N10, surtout que l'écran couleur est clairement plus gadget qu'autre chose et qu'en plus le casque n'a rien d'exceptionnel. Comme le reste de la gamme, l'upgrade de Firmware est facile et quasi obligatoire (la différence de version entre celle disponible sur le Net et mon exemplaire de test était énorme). Ce modèle dispose d'une prise line-in pour numériser



directement une source audio, fait dictaphone et radio FM. Comme pour le N10, on attend un firmware UMS qui permette de se passer du soft iRiver. Un lecteur USB qui ne fait pas support de stockage dès son branchement est franchement pénible de nos jours. Quand ce problème sera réglé (iRiver promet ça « pour bientôt »), la vitesse de ce lecteur fera la différence puisqu'il est USB 2.0. Derniers points positifs, l'équipement livré est ultra-complet et la navigation avec le ministick est assez simple. Maintenant, à vous de voir si ça ne fait pas cher les 256 Mo…

FABRICANT : IRIVER
SITE WEB : **WWW.IRIVER.COM**
PRIX : ENVIRON 230 EUROS



Thrustmaster Dual Trigger 2in1

Avec la sortie de l'excellent Pro Evolution Soccer 4, il vous faut un joypad digne de ce nom. La solution la plus simple et la plus efficace si vous avez une PlayStation 2, c'est l'adaptateur pad PS2 – USB. Surtout que PES4 a pratiquement été pensé pour ce pad.
Le Dual Trigger (compatible PC (USB) et PS2) de Thrustmaster s'inspire largement du design de celui de Sony du reste. Il y rajoute deux gâchettes progressives sur la tranche (très utiles pour les jeux de voiture) et une prise en main malheureusement un peu moins réussie. Les autres gâchettes sont classiques (le placement est le même que sur PS2) mais souffrent d'un défaut pénible : elles sont trop proches entre elles. On a vite fait d'appuyer sur R2 en même temps que sur R1. La croix digitale est aussi un poil trop grosse pour être efficace. Rien de dramatique mais l'art de concevoir le pad idéal est décidément bien compliqué !

FABRICANT : THRUSTMASTER
SITE WEB : **WWW.THRUSTMASTER.FR**
PRIX : ENVIRON 30 EUROS



Hercules XPS 2.101

Un petit kit 2.1 comme je les aime : simple et efficace. La bestiole n'a pas obtenu un 9/10 dans le hors-série matos par hasard. Les satellites sont orientables, montés sur une base métallique et le caisson fait admirablement bien son boulot. Le tout se contrôle avec une télécommande infrarouge qui vient se ranger dans une station d'accueil sur laquelle on trouve l'indispensable prise casque. L'ensemble fait bonne impression, du bon boulot. La puissance est là, sans atteindre des sommets, mais ce kit offre un son très homogène, sans oublier les mediums au passage, ce qui est assez rare sur ce type de produit. Un bon choix qui, en plus, devrait vous permettre de garder vos voisins aimables.

FABRICANT : HERCULES
SITE WEB : **WWW.HERCULES.FR**
PRIX : ENVIRON 100 EUROS



Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

À l'image de Dalida, la rubrique Utilitaires de Joy est intemporelle. On y croise aussi bien de quoi faire tourner ces vieux jeux DOS qui nous ont tant fait rêver que la crème de la haute technologie moderne avec la fusion de l'informatique et des médias classiques. Tout un programme…



Populous et son ébauche de 3D isométrique. L'interface était juste super pénible à manier…

DOSBox

Si je vous dis autoexec.bat, config.sys ou EMM386 ? J'en vois déjà qui sont en sueur rien qu'à l'évocation de cet âge un peu lointain où installer un jeu ne se résumait pas à appuyer quatre fois sur « suivant ». Je vous parle effectivement d'un temps que les moins de vingt ans ne peuvent pas connaître, une époque ou l'on s'arrachait les cheveux pour récupérer quelques Ko de mémoire. C'est clair qu'avec l'arrivée des jeux sous Windows et de DirectX, les joueurs sont devenus des assistés ! Bien entendu, si l'on se tuait à la tâche à l'époque, c'était pour jouer à des titres qui resteront à tout jamais mythiques. Et alors qu'il existe des émulateurs pour à peu près tout ce qui a existé de plus ou moins électronique sur PC, jouer à un jeu DOS est un véritable calvaire sous Windows XP. Les plus téméraires qui sont prêts à ressortir les disquettes DOS ne sont pas au bout de leurs surprises, certains jeux supportent assez mal de tourner sur des config juste cent fois plus puissantes qu'à l'époque. Partant de ce constat affligeant, DOSBox fait l'impensable : émuler un vieux PC sur nos machines modernes. On a le choix du processeur que l'on souhaite émuler ainsi que de son mode de fonctionnement (temps réel ou protégé), toutes les options de mémoire imaginables (et il y en a), sans oublier la palanquée de modes graphiques sur laquelle on versera une petite larme, voire par exemple les modes Tandy ou Hercules. Vous pourrez même émuler les cartes son Gravis Ultra que vous ne pouviez pas vous payer à l'époque. Ça monsieur, c'était de la bonne came, pas comme ces clones à pas cher de SoundBlaster. Je me demande bien ce qu'ils sont devenus d'ailleurs…

- VERSION : 1.2.3
- ÉDITEUR : Peter Veenstra
- LICENCE : Freeware
- URL : http://dosbox.sourceforge.net



Le formidable Dune II, ça c'était du bon gameplay ma bonne dame !

PSPad

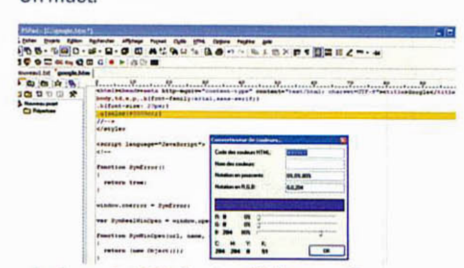
- VERSION : 4.3.2
- ÉDITEUR : Jan Fiala
- LICENCE : Freeware
- URL : www.pspad.com

Alors que la PSP n'est pas encore sortie au Japon, je vous propose le premier émulateur pour la nouvelle console de poche de Sony. Hein, comment ça ? PSPad n'est juste qu'un éditeur de texte de plus ? Comme s'il n'existait pas déjà une palanquée de clones de Notepad. D'un coup, l'intérêt retombe, on en viendrait même à se demander s'il est encore possible d'ajouter quelque chose au genre après des mastodontes payants comme Ultraedit, EditPlus et Editpad. Première bonne nouvelle, il est gratuit. C'est toujours ça de pris, bien qu'encore une fois ce ne soit pas une première. Ensuite, il est traduit en français et dispose d'une interface qui tue. Ceux qui s'essayent à la programmation de pages Web se délecteront devant sa coloration syntaxique et son aide à la saisie qui rappelle un brin celle du Visual Studio de Microsoft. Summum, vous pourrez même éditer des fichiers directement sur un serveur FTP. Ça c'est pratique… PSPad ne révolutionne pas le genre, mais il est une somme de toutes les bonnes idées incluses dans les multiples éditeurs de texte gratuits ou payants. Un must.

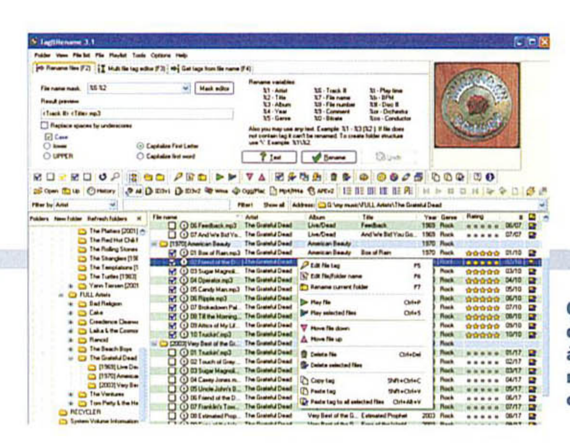
FTP []

Nom de la connexion:
Serveur:
Utilisateur:
Mot de passe:
Répertoire distant:
Délai de réponse: 10
☐ Utiliser serveur proxy
☐ Mode passif
☐ Mode de transfert binaire (TYPE I)
☐ Mode compatible (ancien Proxy/NAT)
☐ Garder la connexion active: NOOP chaque 60
☑ Mettre le nom du fichier en minuscules
☐ Affiche les fichiers cachés (doit être supporté par le serveur F
Le serveur FTP utilise des noms de mois spécifiques (localisation):

Se connecter à un serveur FTP et répercuter automatiquement les changements que l'on fait ? La classe internationale.



La force de PSPad est qu'il dispose d'un gros tas d'utilitaires bien pratiques. Exemple ici avec la coloration syntaxique.

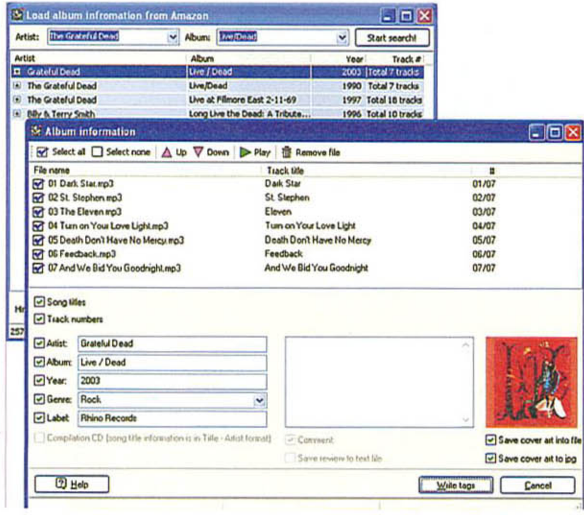


Ça ressemble de loin à une usine à gaz mais à l'usage, rassurez-vous, c'est très simple.

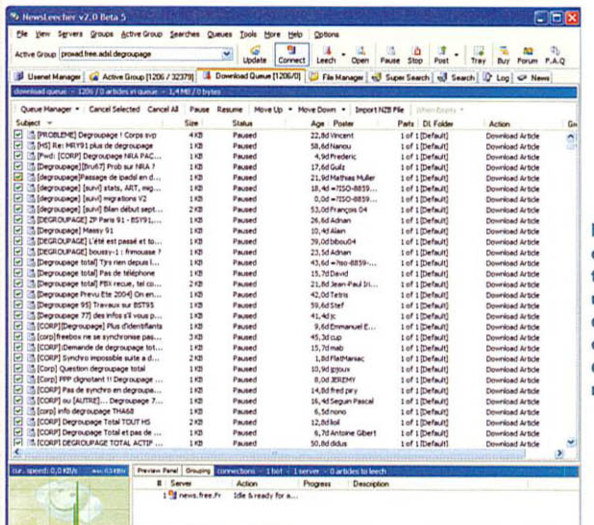
Tag & Rename

- VERSION : 3.2
- ÉDITEUR : SoftPointer Ltd
- LICENCE : Shareware
- URL : www.softpointer.com

Il y a deux grandes catégories de gens dans la vie : ceux qui ne peuvent pas dormir si leurs télécommandes ne sont pas alignées de manière parfaitement parallèle et les autres que l'on appelle plus généralement les gens normaux. Si vous faites comme Caféine partie de la catégorie des maniaques compulsifs (ndCaf : même pas vrai), alors je ne me fais pas trop de souci pour votre collection de fichiers audio. Ils sont bien rangés au chaud dans des dossiers, le tout suivant une nomenclature que vous avez passée deux bonnes semaines à établir. Et comme la perfection vous anime, vous n'avez évidemment pas oublié de corriger le moindre détail manquant dans les tags MP3. Si par contre l'ordre vous ennuie avec une force sidérale et que le rangement est classé en top priorité dans votre corvée-list, vous aurez besoin d'un énorme coup de main le jour où vous vous déciderez d'utiliser un logiciel qui fait office de bibliothèque audio (se... retenir... logiciel... Apple...argh). Tag & Rename porte très bien son nom puisqu'il va pour vous tagger et renommer vos fichiers audio. Joie. Et il fait les choses on ne peut mieux. Sa dernière version ne se contente plus du format MP3 : vous aurez du mal à trouver un fichier audio qu'il ne pourra pas éditer. Bien entendu et c'est le propre de ce genre d'utilitaire, il va tout faire pour vous, tout seul, en fonction des données qui lui sont proposées. S'il est à court, il ira se renseigner sur l'une des multiples bases de données en ligne de type CDDB. Summum du luxe, il récupérera même une illustration de la pochette de l'album en passant par le site d'Amazon. Une fonctionnalité qui s'accorde parfaitement avec des logiciels comme l'excellent MediaPortal...



Récupération des données manquantes à partir d'Amazon... Tag&Rename ne manque pas de ressources.

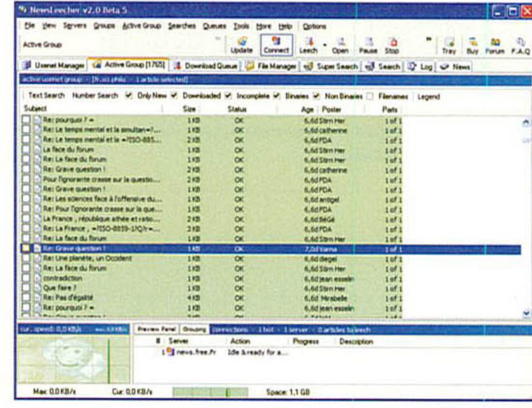


En un clic, on peut télécharger une multitude de messages ou de fichiers de manière multi-threadée.

NewsLeecher

Ça y est, on tient enfin l'outil parfait pour les newsgroups. D'ailleurs je pourrais carrément m'arrêter ici tant il n'y a rien à redire. Enfin si, il a juste un tout petit défaut : il n'est pas vraiment fait pour lire les news. Je sais ce que vous vous dites, je suis encore intoxiqué aux vapeurs cubaines mais même pas, il sert surtout à autre chose : récupérer des fichiers. Si historiquement les newsgroups servaient principalement à discuter le bout de gras avant la grande mode des blogs, ils ont vite été détournés de leur usage premier pour y placer des fichiers en utilisant toutes sortes d'encodages incompréhensibles. NewsLeecher va vous gérer tout ça de manière transparente, on choisit les articles à récupérer et il fera le reste. Il recollera tout seul les morceaux pour les fichiers éparpillés sur plusieurs news (fichiers multipart) et décryptera le tout automatiquement. Bon, et pour les grincheux qui voudraient vraiment lire les newsgroups, rassurez-vous, il est tout de même capable de lire et de poster des messages texte classiques. Avec une ergonomie qui fera le bonheur de tous les newsreaders de la planète, un multithreading solide et un look d'enfer, on ne pourra avoir qu'un seul regret : qu'il ne soit pas gratuit.

- VERSION : 2.00
- ÉDITEUR : Crystal Art Software
- LICENCE : Shareware
- URL : www.newsleecher.com



fr.sci.philo, le repère des élèves de terminale qui n'aiment pas faire leurs dissert' tout seuls.



MediaPortal

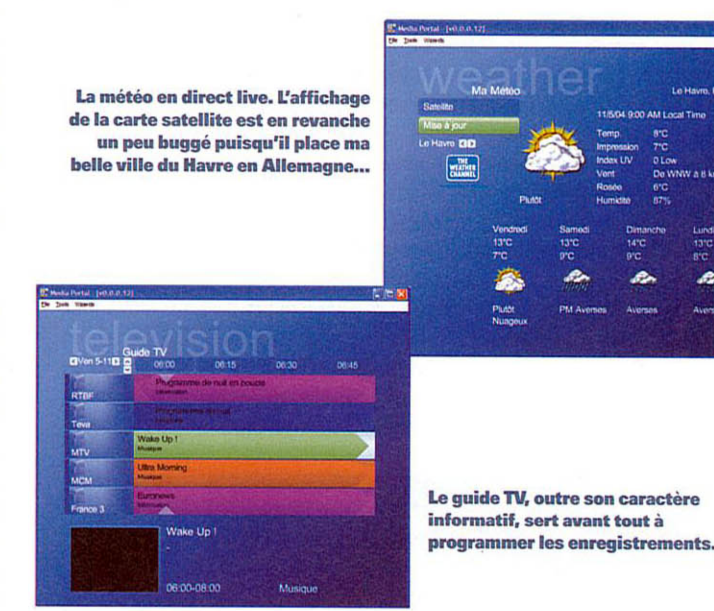
À force de parler de convergence entre l'informatique et le monde des médias, on est tous plus ou moins à la recherche de la killer app, le truc qui va nous faire passer au tout numérique. Depuis un paquet de temps, on dispose de solutions bien au point pour gérer une bibliothèque audio sur son PC, mais quand on parle de vidéo ou de TV, les choses se compliquent. Car il faut se rendre à l'évidence, en Europe nous en sommes restés aux bonnes vieilles cassettes VHS pour enregistrer nos émissions débiles favorites, les TiVo et autres assistants numériques répondent toujours aux abonnés absents. Il faut donc se tourner vers le meilleur ami de l'homme moderne, le PC sous Windows, pour nous sauver une fois de plus de tous nos malheurs. Un paquet de solutions existent pour faire converger la TV avec le monde du PC, la plus connue portant le nom de Media Center chez Microsoft. Un très bon logiciel qui a pour défaut principal son manque d'accessibilité : il n'est vendu qu'avec des PC dits Media Center. Même si dans la pratique certains assembleurs commencent à proposer le produit, on a fait mieux. Le net regorgeait également de bonnes applications un temps gratuites comme ShowShifter ou myHTPC (dorénavant Meedio) devenues presque aussi chères que leur concurrent de Redmon. Le monde magique des sources ouvertes vient une fois de plus à la rescousse avec le projet Media Portal. L'idée des développeurs est simple : créer le logiciel de référence pour les PC de salon. Ça peut paraître légèrement prétentieux, mais ces gens sont bourrés de talent. Alors que nous n'en sommes qu'aux toutes premières versions, Media Portal montre un potentiel insensé. Le module TV a fait l'objet de beaucoup d'attention : pour peu que vous ayez une carte d'acquisition analogique, câble ou satellite, vous vous retrouverez avec toutes les fonctionnalités indispensables comme la pause sur le direct (time-shifting), le guide télé qui permet de programmer vos enregistrements et le multi-tuner qui facilite la vie des riches qui sont équipés de plusieurs cartes. Il gère sans problèmes tous vos films de vacances quel que soit leur format et se paye même le luxe de gérer les images ISO que vous aurez faites de vos DVD pour les lire. Comble du bonheur, le tout s'intègre avec IMDB (la base de données en ligne consacrée au cinéma) pour vous en dire plus sur vos films et séries préférées. Bien entendu, ce genre de soft tire toute sa puissance de ses plugins et là encore il est très bien servi. On retrouve les grands classiques du genre comme la gestion des bibliothèques musicales, la météo ou les feeds RSS. Un pur chef-d'œuvre.

- **VERSION : 0.0.0.12**
- **ÉDITEUR : Frodo**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://mediaportal.sourceforge.net/**

En un coup de télécommande, Media Portal va se renseigner sur IMDB à propos du fichier vidéo que l'on essaye de lire...



Un peu de musique ? Vous noterez à quel point l'interface par défaut se veut inspirée de celle de Windows Media Center 2005...



La météo en direct live. L'affichage de la carte satellite est en revanche un peu buggé puisqu'il place ma belle ville du Havre en Allemagne...

Le guide TV, outre son caractère informatif, sert avant tout à programmer les enregistrements.

Top Utilitaires de la rédac

• Lecteurs vidéo :
BSPlayer 1.0
Zoom Player Pro 4
WMP 9

• Lecteurs audio :
iTunes 4.6
Winamp 5.04
WMP 9

• Mailreaders :
Outlook 2003
Mozilla Thunderbird 0.9

• NewsReader :
40tude Dialog 2.0.11.1
Gravity 2.5
Xnews 6.08

• Pagers Internet :
Trillian Pro 2.03
ICQ 2003b
MSN 6.2
XFire

• Anti lourds :
Spamihilator 0.9.8.4
POPFile 0.21.1
AdAware 6
BitDefender 8.0

• Downloaders :
FlashGet 1.60

• Customisation :
Desktop Sidebar 1.04.75
StyleXP 2.0
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

• Clients FTP :
FlashFXP 3.01
FileZilla 2.2.6
SmartFTP 1.0.981

• Browsers Web :
Mozilla Firefox 1.0
Netcaptor 7.5.3

• Browsers d'images :
ACDsee 7.00
Xnview 1.66

• Tweakers :
X-Setup Pro 6.6
Startup Control Panel 2.7
Customizer XP 1.8.5

World of Warcraft

IL EST LÀ !

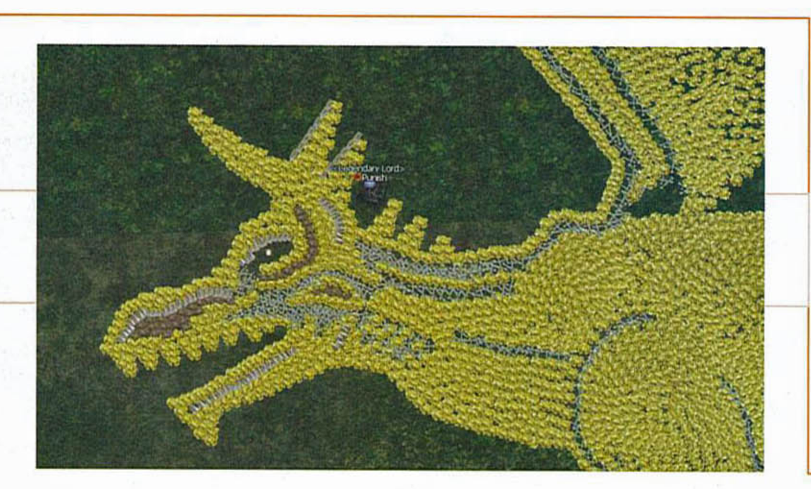


Le 23 novembre 2004 va faire date puisqu'il s'agit de la sortie officielle de World of Warcraft aux États-Unis. Blizzard va devoir assumer la décadence de millions de joueurs, avec en perspective échecs scolaires et couples brisés. Sachez tout de même que les pré-commandes pour la version européennes ont débuté le 26 novembre. Aucune date précise n'a été dévoilée concernant la sortie de WoW dans notre pays. Côté fan-sites, WoW n'est pas en reste avec une communauté qui supporte ce titre depuis de nombreux mois, pour ne pas dire années. Je ne saurais que trop conseiller ce site (www.worldofwarcraft-alliance.com), entièrement en français, très complet et mis à jour régulièrement. Le rouleau compresseur des MMORPG est en route et s'apprête à tout écraser.



ÉDITO

LE TRÈS ATTENDU EVERQUEST II DÉBARQUE EN FORCE, LE CHAOTIQUE LINEAGE II SE FAIT UNE PLACE EN EUROPE, ET LE DIEU TOUT PUISSANT WORLD OF WARCRAFT DÉBOULE D'ICI QUELQUES SEMAINES DANS NOTRE BEAU PAYS. DÉCIDÉMENT, LES MMORPG N'AURONT JAMAIS AUTANT MARQUÉ LE JEU EN RÉSEAU.



Lineage II

LE CHAOS DÉBOULE EN EUROPE

La version européenne de Lineage II est enfin disponible depuis la mi-novembre. Contrairement à City of Heroes qui est prévu en français pour janvier 2005, Lineage II est entièrement en anglais. L'unique avantage de cette version : la possibilité de jouer sur un serveur dédié aux Européens, ce qui permet d'organiser les prises de forts à des horaires corrects. Actuellement, sur la version américaine, il faut se connecter vers les quatre heures du matin pour profiter de ce genre d'événement. En revanche, sachez que la version européenne comprend uniquement Chronique 1. L'extension gratuite, nommée Chronique 2, devrait arriver très peu de temps après la sortie du jeu, mais aucune date officielle n'a encore été communiquée. Voilà une nouvelle qui devrait ravir ceux qui hésitaient encore à se lancer dans le monde chaotique de Lineage II – attention, il n'est actuellement pas possible de transférer son personnage des serveurs américain vers le serveur européen. Notez que NCSoft avait organisé un concours d'adena (la monnaie locale) courant octobre : en deux mots, les joueurs devaient réaliser des dessins en étalant des adenas au sol. Le résultat est plutôt impressionnant et certains ont réalisé de véritables chefs-d'œuvre. Je vous laisse admirer la capture d'écran représentant un dragon. L'air de rien, il doit y en avoir pour du pognon, dans cette tête de dragon – allez gars, dépêche-toi de dessiner, c'est pas le moment de te faire buter !

New Frontiers

DU SANG NEUF POUR DAOC

Le serveur test Gorre a permis aux joueurs européens de créer un personnage de niveau 50 pouvant posséder jusqu'à 200 pièces de platine, ce qui équivaut à 200 000 pièces d'or. On ne pouvait rêver mieux pour tester New Frontiers, la dernière grosse amélioration pour le très populaire Dark Age of Camelot. Le plus intéressant étant de voir ce que le système de RvR (Royaume contre Royaume) a dans le ventre. On notera d'abord la suppression de la longue attente avant de se téléporter dans une zone ennemie. Il n'existe effectivement plus qu'une seule et unique zone de RvR pour les trois royaumes. Cette immense



région est divisée par des étendues d'eau afin de délimiter les différents territoires des peuples d'Albion, d'Hibernia et de Midgard. Il est possible de s'y déplacer à pied, par bateau ou en se téléportant sous certaines conditions. Chose appréciable, il n'est plus nécessaire de courir comme un dératé pour trouver des adversaires puisque des cartes de guerre sont maintenant disponibles. Ces cartes contiennent des informations sur les combats en cours, ce qui permet de gagner un temps précieux pour se rendre sur un champ de bataille. On note que les armes de siège sont plus faciles à utiliser pour attaquer les forts et qu'il est possible de placer certaines d'entre elles sur des bateaux ou à l'intérieur des châteaux. Des tours ont été installées entre les forts afin de permettre aux petites guildes de surveiller des endroits stratégiques. Toutes ces bonnes choses et bien d'autres déboulent dès le mois de décembre pour les États-Unis. Il faudra attendre début 2005 pour profiter de New Frontiers en Europe.

Matrix Online

ÇA LAISSE SANS VOIX

Comme si la licence ne suffisait pas à garantir un avenir glorieux à Matrix Online, près d'une dizaine de stars présentes dans la trilogie ont prêté leur voix à ce MMOG. Les fans auront donc le plaisir de retrouver entre autres les voix de Laurence Fishburne (Morpheus), Monica Belluci (Perséphone) et Mary Alice (l'Oracle). Sachez également que Don Davis, compositeur de la bande originale des films, contribuera à celle de Matrix Online. Espérons que tout ce beau monde n'est pas qu'une somptueuse vitrine permettant de cacher un contenu beaucoup moins brillant. Il ne reste qu'à attendre janvier 2005 pour se faire un avis.



Asheron's Call 2

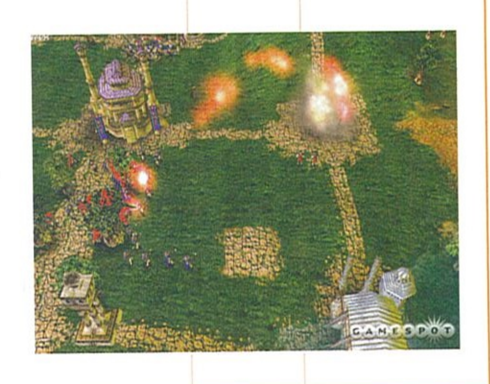
LE DERNIER ESPOIR

Malgré la fuite d'une bonne partie des joueurs des serveurs d'Asheron's Call 2, Turbine ne perd pas espoir et compte bien sur son extension pour ramener du monde sur les terres de Deserth... euh, Dereth. Prévu pour mars 2005, l'add-on nommé Legions devrait apporter de nouvelles compétences passives, des combos nécessitant la présence de plusieurs joueurs (comme le système de skillchain de Final Fantasy XI online) et tout un tas d'autres améliorations. Les plus attendues semblent être la présence d'un continent nommé Knorr (on évitera les vannes à base de soupes) et des Empyreans, une nouvelle race jouable. Tout ça laisse présager de bonnes choses pour Asheron's Call 2, espérons qu'il y aura encore des joueurs pour voir ça.

Ballerium

CA VA MAL !

Tous ceux qui attendaient des nouvelles de ce MMORTS développé par Majorem vont devoir prendre leur mal en patience puisque ce projet a été suspendu, faute d'avoir trouvé un éditeur. L'annonce officielle date d'à peine quelques semaines et bien qu'il reste une chance infime pour que Ballerium soit repris dans les mois à venir, on apprend que les développeurs sont déjà à la recherche d'un emploi. Décidément, c'est l'hécatombe côté jeu massivement multijoueur depuis ces derniers mois.



Savage

LA PÊCHE À LA LIGNE, C'EST TERMINÉ

Testé dans le Joystick 159, Savage nous avait donné une bonne impression. Ce titre dédié au jeu multijoueur mélangeant RTS et FPS avec brio n'était disponible que via la vente en ligne. Aujourd'hui ce titre est enfin distribué en France. Vous pourrez donc le trouver dans n'importe quel magasin de jeux vidéo à environ 35 euros. Avis aux amateurs.





Pocket Kingdom : Own the World

LES MMO S'ENGAGENT SUR PORTABLE

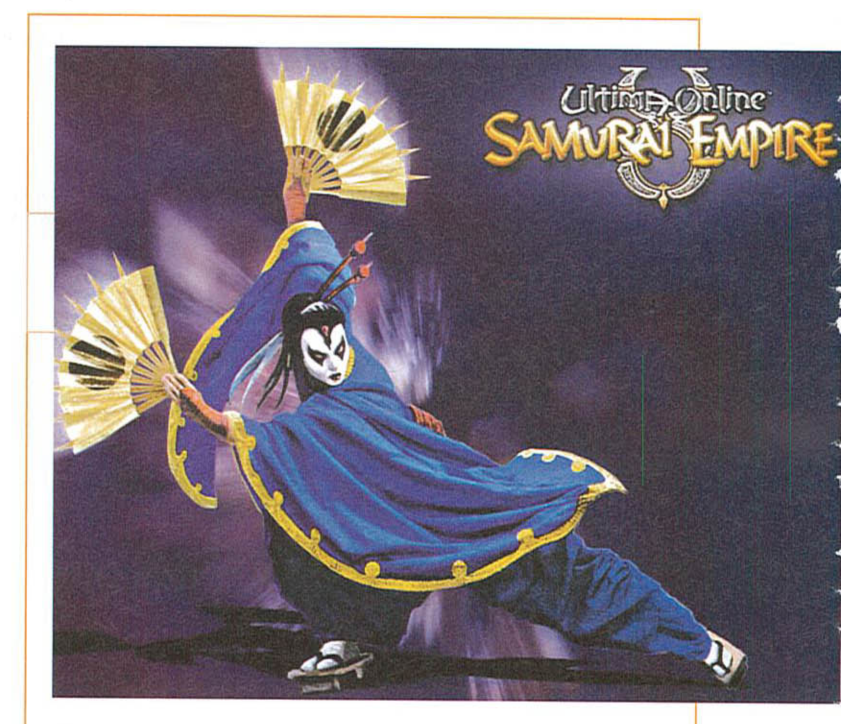
Pocket Kingdom s'avère être le premier jeu massivement multijoueur pour la N-Gage (le téléphone/console portable de Nokia). Ce titre développé par Sega est en fait un MMORTS, comprenez jeu de stratégie réunissant des centaines de joueurs, proposant une myriade d'unités, plus de 50 000 armes, armures ou objets divers. Pour en savoir davantage, je vous conseille vivement de suivre ce lien : http://arena.n-gage.com/n-gage/web/en/pocketkingdom/index.jsp. Enfin une raison d'utiliser ce téléphone ?

Neverwinter Nights

MODULE MADE IN FRANCE

Le Bâtard de Kosigan est un des modules francophones les plus populaires à travers le monde. Eh oui, pas seulement dans notre Hexagone, puisqu'il est classé parmi les meilleurs modules pour Neverwinter Nights sur de nombreux sites renommés comme nwvault.com ou encore nwn.stratics.com. C'est donc avec enthousiasme que Fabien Cerutti, son créateur, a développé les suites : aujourd'hui le Bâtard de Kosigan reprend du service dans un quatrième épisode nommé Du sang et des Larmes. Cette fois vous endosserez le rôle de diplomate et chef de guerre afin d'occasionner un maximum de pertes chez vos ennemis tout en préparant la défense de votre région. Il ne vous reste qu'à suivre ce lien http://nwvault.ign.com/Files/modules/data/1077120184000.shtml pour vivre cette nouvelle aventure du Bâtard de Kosigan. Une valeur sûre.





Ultima Online : Samuraï Empire

ÇA SENT LA FLEUR DE CERISIER

C'est toujours aussi hallucinant de voir qu'Ultima Online possède quasiment autant d'actualité que certains MMORPG récents. Avec l'arrivée de sa sixième extension, Samuraï Empire, ce sont les techniques de combat asiatiques qui sont mises en avant. Deux nouvelles professions seront donc disponibles : le samouraï et le ninja. C'est donc avec le bushido et le ninjitsu que vous découvrirez de nouvelles compétences. Sachez que cet add-on est disponible depuis le mois de novembre.

City of Heroes

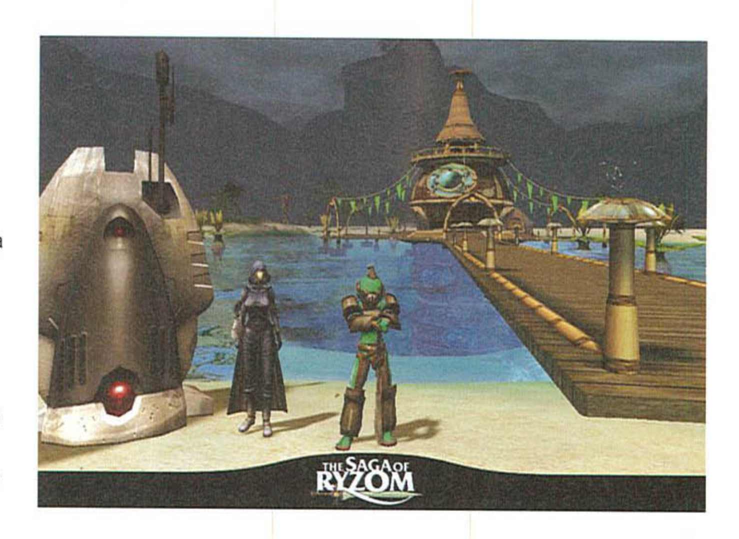
DERNIER ENVOL POUR SUPERMAN

La communauté du désormais célèbre jeu de rôle massivement multijoueur dédié aux super-héros a rendu hommage à Christopher Reeve, alias Superman, décédé en octobre dernier. Tous les joueurs réunis à Paragon City pour cette occasion avaient revêtu les couleurs de Superman pour la soirée. Impressionnant à voir. Espérons que le prochain événement organisé par la communauté se fera autour d'un sujet plus joyeux...

The Saga of Ryzom

UN SECOND SOUFFLE

Après un démarrage quelque peu difficile, Ryzom n'est pas abandonné par Nevrax. Les développeurs français comptent bien mettre de leur côté tous les atouts nécessaires pour assurer un avenir à leur MMORPG. Du coup, Ryzom se voit doté de son premier patch important : corrections de bugs et amélioration du gameplay au menu, du forage à la prospection sans oublier quelques changements sur l'interface. La liste des changements est énorme et n'a pas amené que des points positifs puisque quelques nouveaux bugs sont venus ennuyer les joueurs. Qu'à cela ne tienne, un patch correctif a tout de suite vu le jour. Au moins, le suivi du jeu est bel et bien présent et on peut saluer l'efficacité de Nevrax dans ce domaine. Pour ceux qui désirent essayer Ryzom, sachez qu'il est possible de télécharger le jeu (www.ryzom.com) et de récupérer une clé permettant de jouer gratuitement pendant quatorze jours. Au terme de cette offre promotionnelle, votre compte sera automatiquement converti en compte client. Vous pourrez alors acheter Ryzom pour la modique somme de 25,99 euros au lieu de 49,99 euros (le prix magasin). En revanche, si ce titre ne vous plaît pas, il suffit d'annuler votre compte pendant la période d'essai de quatorze jours.

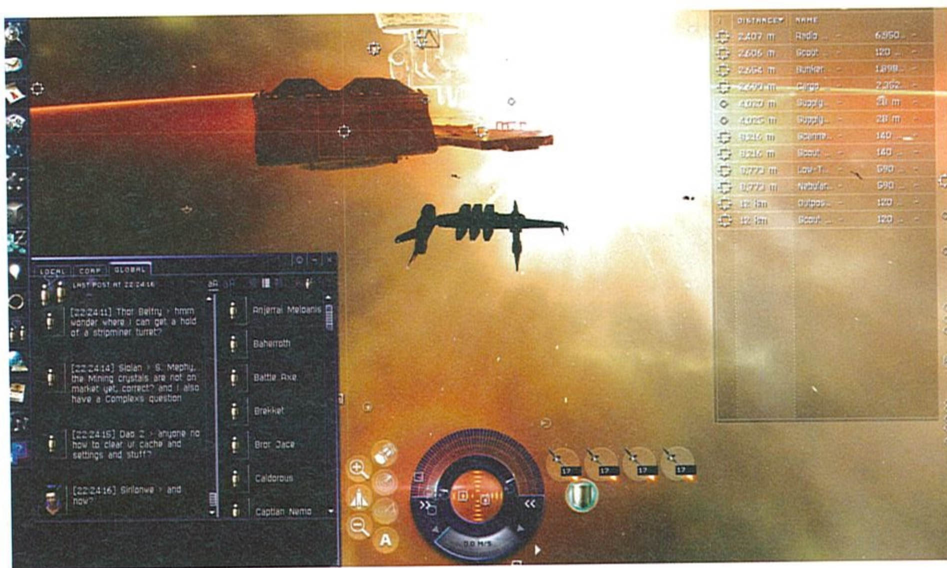


Eve Online Exodus

Un peu plus près des étoiles

Le MMORPG spatial peu médiatisé qu'est Eve Online n'est pas mort et enterré comme pourraient le croire certains. Loin de là, puisque la communauté qui se regroupe autour de ce titre est de plus en plus importante. CCP, les développeurs, en sont même venus à créer une boisson qui n'était jusqu'alors populaire que dans l'univers de Eve : le Quafe. Ils sont vraiment fondus du casque ces Islandais, tant mieux pour eux si ça marche en tout cas. Quoi qu'il en soit, nous ne sommes pas là pour boire un coup mais pour parler d'une extension gratuite nommée Exodus. Parmi les changements les plus importants, on note l'apparition de complexes, qui font office de « donjons » spatiaux, et des Starbases. Ces dernières sont des installations





Eve Online propose de somptueux ballets spatiaux. Un véritable plaisir pour les yeux.

que les joueurs peuvent construire et utiliser pour rajouter un aspect conquête territoriale qui n'existait que de manière officieuse jusqu'à présent.
De nouveaux vaisseaux et environnements font aussi partis des nombreux ajouts proposés par cet add-on. À noter également l'apparition d'une nouvelle interface au design très réussi. Si vous hésitiez encore à vous envoyer en l'air, c'est le moment de le faire : l'univers d'Eve Online vous ouvre grand ses portes. Sachez qu'Exodus est disponible au moment où vous lisez ces lignes. Si vous recherchez un MMORPG riche loin des univers classiques, c'est définitivement le produit qu'il vous faut.

Cyd

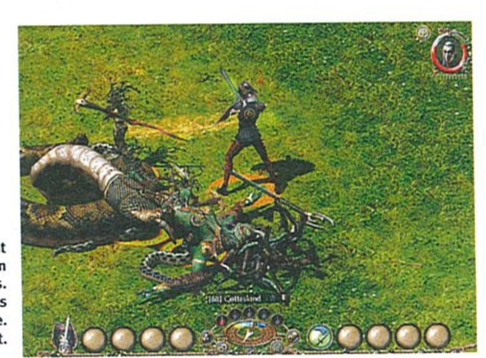
Sacred Plus

Plus de contenu, plus de bugs

Il n'aura pas fallu attendre plus de quelques semaines entre la sortie du fameux patch 1.7 et la mise en ligne de Sacred Plus. Ce dernier n'est autre qu'un superbe patch de 130 Mo ayant pour but d'apporter beaucoup de contenu à Sacred. Pour ceux qui ne posséderaient pas le jeu original, sachez qu'une version boîte de Sacred Plus est commercialisée à environ 50 euros. Ce Diablo-like se voit donc complété par deux nouvelles régions, sept panoplies (deux pour l'Elfe Noir, deux pour l'Elfe Sylvain et trois pour le Mage de Bataille), de nouvelles quêtes ainsi que de nouveaux monstres. Chaque classe de personnage a été légèrement améliorée et de nombreux problèmes concernant les pouvoirs du Gladiateur ont été corrigés. Malheureusement, toutes ces bonnes choses ont sonné l'arrivée d'innombrables bugs. À croire que Sacred est maudit. La communauté s'est donc une fois de plus révoltée en criant leur mécontentement. Au grand regret des développeurs, les avantages et qualités de Sacred Plus sont donc noyés sous les protestations des joueurs. Ascaron est de nouveau obligé de partir en guerre contre ces pépins qui pourrissent son produit. Le prochain patch nommé 1.9 est donc déjà en cours de réalisation et une open bêta devrait même être lancée très prochainement. Avec tous ces contretemps, ils ont intérêt à travailler dur pour la sortie de l'add-on prévue début 2005.

Cyd

Chaud devant, il faut éviter d'embêter un dragon au risque de finir bien cuit.



Ascaron a particulièrement travaillé le design de certaines créatures. Celle-là est très jolie, mais aussi très dangereuse. Enfin, plus maintenant.

Guild Wars

LE DIABLE AU CORPS



Certains monstres nécessitent un équipement plus puissant pour être abattu facilement. Pour en acquérir, il suffit de se lancer dans l'artisanat en rassemblant les éléments nécessaires à la fabrication de nouveaux objets.



LA COMMUNAUTÉ ONLINE N'A PAS LOUPÉ LE RENDEZ-VOUS DONNÉ PAR ARENANET POUR LES TROIS JOURS D'OPEN BETA DE GUILD WARS. DES ACCROCS DU MASSIVEMENT MULTIJOUEUR AUX CLANS DE CALL OF DUTY, TOUT LE MONDE A PROFITÉ DE CET ÉVÉNEMENT. RÉSULTAT DES COURSES : ON EST DEVENU ACCRO.

Qu'on se le dise une fois pour toutes, Guild Wars n'est pas un MMORPG. Il s'agit en fait d'un jeu de rôle/action dédié au jeu multijoueur se situant dans un univers médiéval fantastique. En gros, vous imaginez Diablo avec un moteur 3D, et vous obtenez une représentation très précise de ce qu'est Guild Wars. Ici, l'action simple et efficace est à portée d'épée et ne se fait pas attendre avec de longs discours inutiles ou de la marche à pied à gogo. Pour se lancer dans ce monde découpé en plusieurs zones (ville, mission...), Guild Wars utilise un système de streaming qui permet de télécharger les données d'un lieu au moment où vous y pénétrez. Une fois la zone téléchargée, vous n'aurez plus besoin de le refaire.



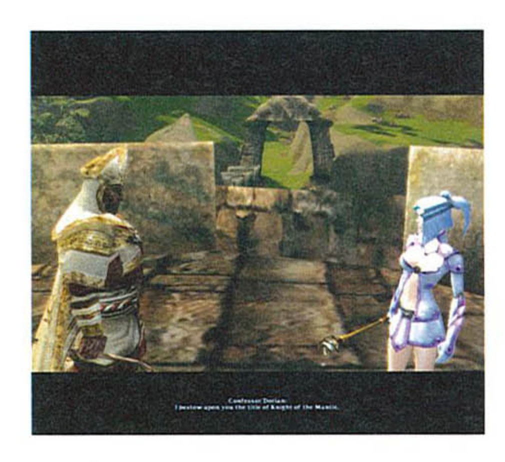
Il est facile de repérer ces créatures illuminées d'une couleur fluo. Mais les tuer est une autre histoire car il s'agit de monstres assez puissants.

À la suite de la phase de création de personnage, on se retrouve face à un tutorial très court qui explique les rudiments du jeu : un clic pour avancer, un clic pour taper. Une fois cette courte leçon terminée, vous voilà en plein cœur d'une ville, histoire de parler à quelques PNJ (Personnage Non Joueur) qui n'ont pas grand-chose à raconter. L'envie d'en découdre avec des hordes de monstres se fait donc rapidement ressentir. Un simple coup d'œil suffit pour repérer des portails servant de liens vers les endroits à explorer pour acquérir le droit d'effectuer des quêtes. Les zones de début de mission s'avèrent plutôt déconcertantes puisqu'on y aperçoit un rassemblement de personnages affichant des lettres et des chiffres au-dessus de leur tête. Le premier réflexe est d'envoyer un rapport de bugs aux développeurs, mais on se rend compte en un instant qu'il s'agit des initiales des classes et le niveau du joueur. Un Wa/Mon 15 n'est autre qu'un Warrior/Monk de niveau 15. On a tout de même le sentiment d'être au milieu d'un rayon de supermarché. On choisit ses compagnons d'aventure par rapport à une étiquette tels de vulgaires produits. Au début, c'est assez déroutant, néanmoins il faut reconnaître que ce système de recrutement s'avère diablement efficace. Quelques secondes suffisent à former un groupe et à vous propulser au cœur de la mission. Chose appréciable, vous ne serez en aucun cas dérangé par d'autres joueurs puisque ici les missions se jouent en instance. Mais on n'est jamais



Guild Wars possède des environnements époustouflants dans lesquels les monstres impressionnants sont monnaie courante.







Durant les affrontements en équipes, il est impératif d'être bien organisé sous peine de voir tous ses coéquipiers mourir les uns après les autres.

à l'abri de tomber sur un archer téméraire au sein de son groupe. Le genre à se prendre pour Conan en mettant tout le monde en danger. Dans ces cas-là, il existe un moyen très simple de rester en vie : remplacer des joueurs par des PNJ (Personnages Non Joueur). Je me suis vu mourir deux fois de suite lors d'une mission effectuée avec un groupe de boulets, puis la réussir juste après en l'accomplissant uniquement avec des compagnons PNJ. Ces derniers ont au moins le mérite de ne pas parler pour rien et d'accomplir leur job efficacement. Il faut dire que certains joueurs jugent les combats trop rapides, voire brouillons, et se retrouvent rapidement débordés par la situation. Pour ma part, je les trouve dynamiques et relativement tactiques. Mais il est vrai qu'il faut réfléchir vite et agir en quelques clics pour être efficace.

ET LA GUERRE DES GUILDES DANS TOUT ÇA ?

Le cœur de Guild Wars est bien évidemment l'affrontement entre guildes. Comme pour le reste, tout est simplifié pour ne laisser place qu'à l'amusement. De fait, monsieur tout le monde peut aisément créer sa guilde, embaucher de nouvelles recrues et mettre en place une hiérarchie composée d'un leader, d'officiers et de membres. Chose étrange, la guilde gère les reroll. Par exemple, si vous créez un deuxième avatar, il fera automatiquement partie de la guilde en se plaçant au même rang que votre personnage principal. Il se peut qu'il s'agisse d'un bug dû à la version bêta car le concept paraît un peu étrange. Quoi qu'il en soit, différents modes offrant des possibilités d'affrontement par équipe sont présents. Par exemple, Gladiator Arena permet à deux factions composées de huit joueurs de se livrer une bataille sans merci. L'équipe qui remporte la victoire engrange des points d'expérience et continue jusqu'à ce qu'elle perde contre plus fort qu'elle. Avec un total de six professions (Warrior, Elementalist, Necromencer, Monk, Ranger et Mesmer) et 75 compétences par classe, il faut avouer que les développeurs n'ont pas lésiné sur le nombre de pouvoirs. Surtout que votre personnage est bi-classé dès sa création. Potentiellement, il peut donc disposer de 150 pouvoirs. Mais là où les développeurs ont été malins, c'est qu'ils imposent une limitation au joueur : on ne peut utiliser que les pouvoirs sélectionnés en raccourcis, c'est-à-dire huit. À vous de faire un choix judicieux parmi toutes les compétences disponibles afin de rendre votre avatar efficace. Par exemple, un moine qui oublie de placer son sort de résurrection dans ses raccourcis sera incapable de ressusciter un allié tombé au combat. Ce genre d'erreur est passible d'une exclusion du groupe à gros coups de tatane, avec les insultes qui vont avec. Comme on le constate aisément, Guild Wars privilégie l'action et le plaisir immédiat.
On arrive dans une zone, on participe à une mission, puis on coupe le jeu. Pour recommencer quelques heures plus tard avec autant de plaisir. Ce petit bijou est toujours prévu pour le début de l'année 2005. Pour notre plus grand bonheur, ArenaNet ne semble pas vouloir changer de politique concernant le tarif du jeu. Il suffit de posséder la boîte pour s'amuser et aucun abonnement mensuel ne vous sera demandé. Sachez également que de nombreuses mises à jour sous forme d'épisodes seront disponibles dans l'avenir. Ça sent le hit tout ça.

CYD

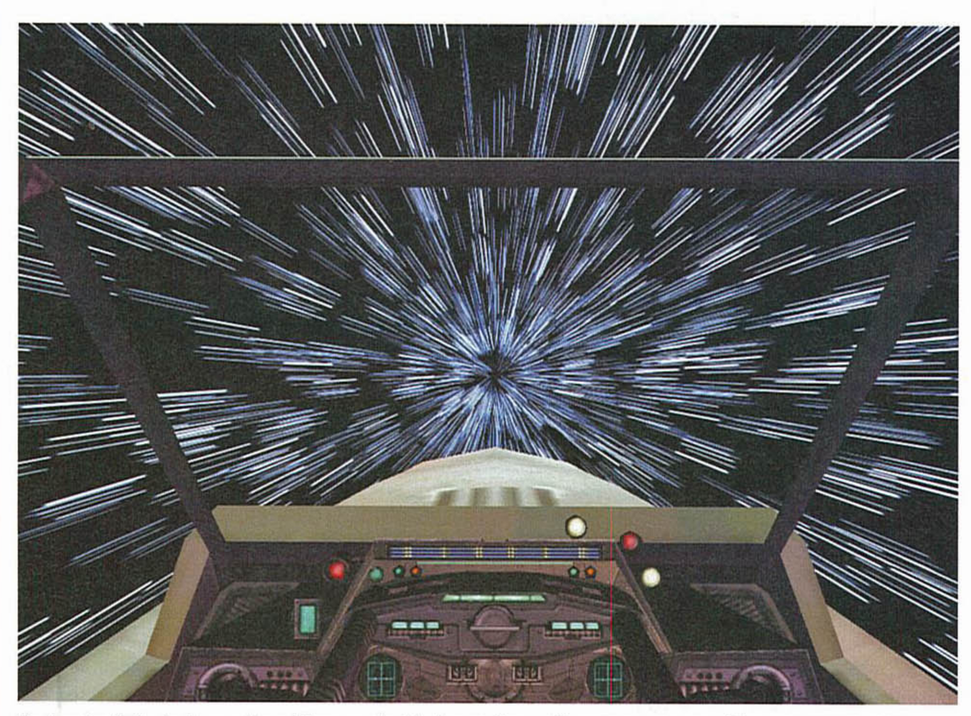


Même en plein combat, on ne craint pas qu'un collègue ramasse à votre place un objet lâché par un monstre : chaque item est directement réservé à un joueur, ça évitera tout problème.



Star Wars Galaxies

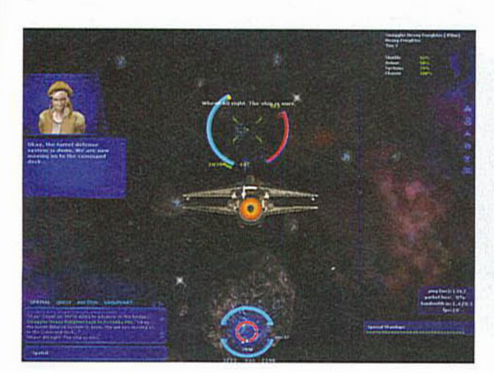
JUMP TO LIGHTSPEED



Plus la peine d'attendre des navettes publiques pendant des heures. Un coup d'hyper espace et vous voilà sur une autre planète.

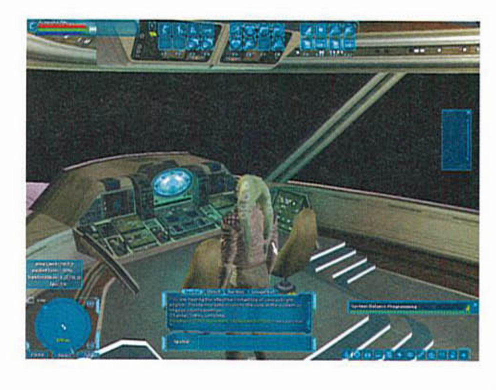
GRÂCE À SA PREMIÈRE GROSSE EXTENSION SORTIE COURANT NOVEMBRE, STAR WARS GALAXIES SE LANCE DANS UN SPECTACLE DE COMBATS SPATIAUX DIGNES DE LA TRILOGIE : SIMPLES ET EFFICACES. LES FANS VONT POUVOIR S'EN DONNER À CŒUR JOIE.

Nous vous en parlions déjà en détail à l'occasion du beta-test dans le numéro précédent. Aujourd'hui, c'est la sortie officielle de Jump to Lightspeed et les premiers pas dans le jeu qui nous intéresse. On ne répétera jamais assez que cette extension pour le MMORPG Star Wars Galaxies est attendue comme le messie par toute la communauté. J'irai même plus loin en disant que certains joueurs attendaient ces fameux combats spatiaux pour se lancer dans SWG. Chose appréciable, il est tout à fait possible de débarquer avec un perso level 1, plus d'un an après la sortie du titre original, et profiter de l'extension sans problèmes particuliers. Un jedi n'aura pas plus d'aptitude à piloter un X-Wing que votre personnage fraîchement créé. Ici, tout le talent réside dans le fait de manier avec brio votre vaisseau spatial avec le combo clavier/souris ou au joystick pour les puristes.



PILOTE DU DIMANCHE

Les premières minutes de jeu se passent à sélectionner l'escadron de son choix parmi les rebelles, les impériaux ou les mercenaires. Après avoir échangé quelques mots avec votre entraîneur, il vous propose un vaisseau différent selon votre faction (Z-95 pour rebelle, Tie Fighter Light pour impérial et Scyk Fighter pour mercenaire) afin d'accomplir votre première mission. Il faut savoir que les missions sont réparties par « Tier »



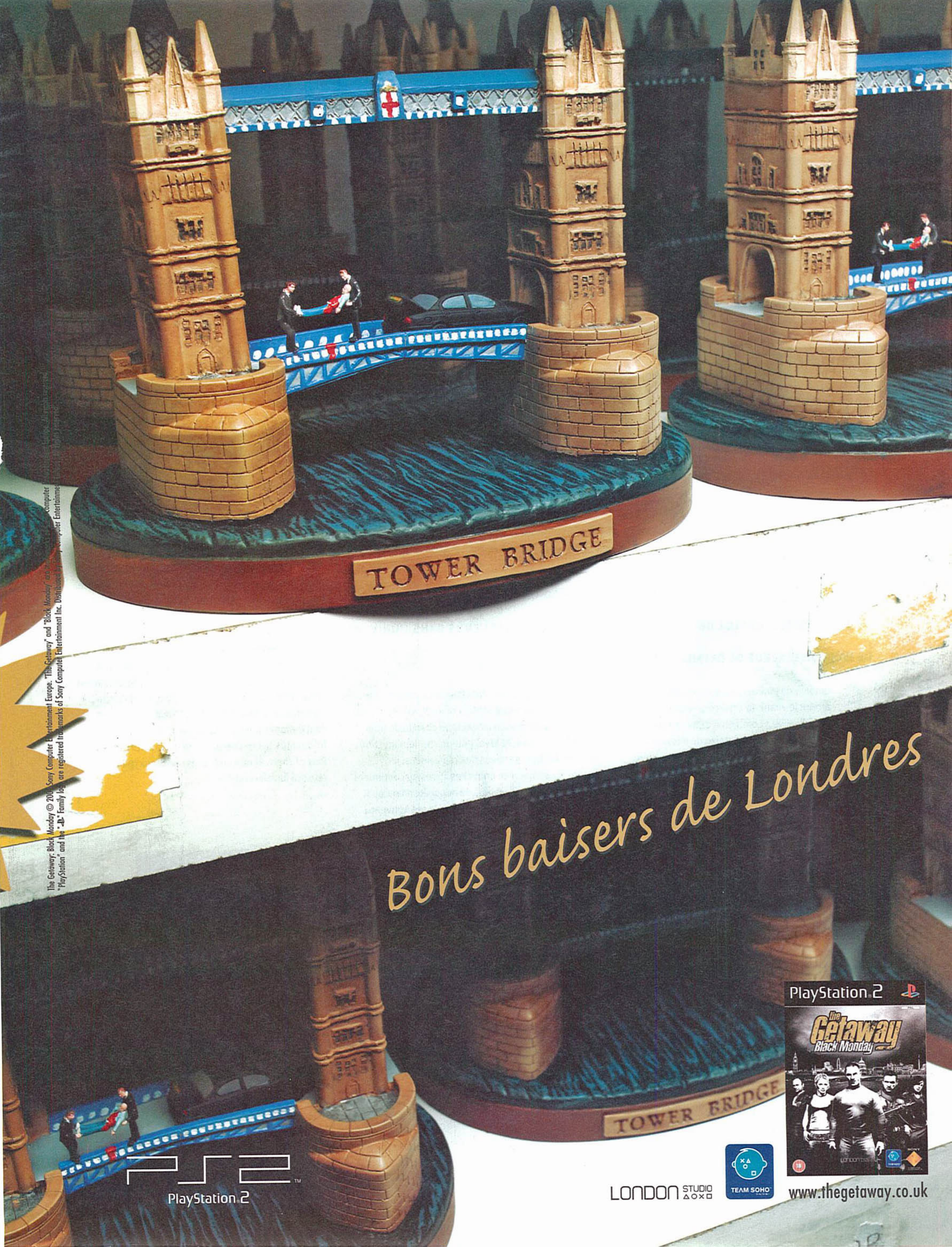
(étape). Ce qui permet d'alterner les missions obligatoires et le gain d'expérience pour évoluer dans la profession de pilote. C'est au « Tier » 5 qu'il est possible d'obtenir le rang de Master Pilot après avoir accompli des missions aussi longues que difficiles. Ce statut prestigieux est d'autant plus important puisqu'il permet de remplacer les points de Starship Combat en points de prestige. Il est alors possible d'accéder aux zones Kessel et Deep Space conçues pour le PvP (joueurs contre joueurs). Bien que les premières missions puissent être accomplies sans trop de soucis en solo, à partir du troisième « Tier » ça se corse carrément. Autant vous dire qu'il vaut mieux sortir en groupe pour ne pas mourir en boucle. En plus d'être pilote, Jump to Lightspeed propose de mettre les mains dans le cambouis en devenant mécano. Pour évoluer dans cette profession, il faut construire différentes pièces d'un vaisseau : bouclier, moteur, réacteur, armes, etc. Sachez que certains ont réussi l'exploit de devenir Master Starship Engineer en trois heures. Pour cela, ces petits malins ont construit un grand nombre de châssis en ayant amassé les ressources nécessaires avant la sortie de l'extension. De ce côté-là, ça a du bon d'avoir commencé SWG avant la sortie de cette extension.

À défaut de relancer fondamentalement l'intérêt du titre, Jump to Lightspeed réussit à redonner envie aux néophytes de se lancer dans l'espace à la manière d'un bon vieux X-Wing vs Tie Fighter. Reste à savoir s'il nous maintiendra en apesanteur dans les mois à venir. En tout cas, il vaut bien ses 30 euros d'investissement.

CYD



Le contrôle des vaisseaux est à la portée de tous : accélérer, freiner et tirer. Un jeu d'enfant !

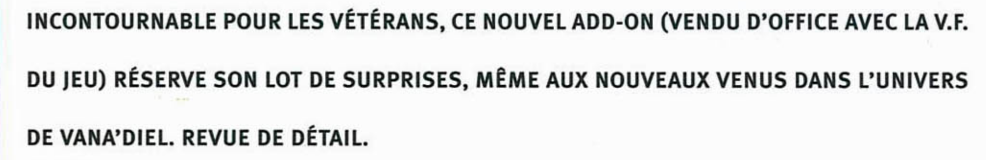

TOWER BRIDGE
Bons baisers de Londres
TOWER BRIDGE
PS2
PlayStation 2
LONDON STUDIO
TEAM SOHO
PlayStation 2
The Getaway
Black Monday
www.thegetaway.co.uk
The Getaway: Black Monday © 200 Sony Computer Entertainment Europe. "The Getaway" and "Black Monday" are
"PlayStation" and the Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Distributed by Sony Computer Entertainment

Final Fantasy XI

CHAINS OF PROMATHIA



Cet add-on vient célébrer la première année de disponibilité du jeu aux States ! Comme chaque année d'ailleurs, l'animation autour d'Halloween a eu beaucoup de succès.

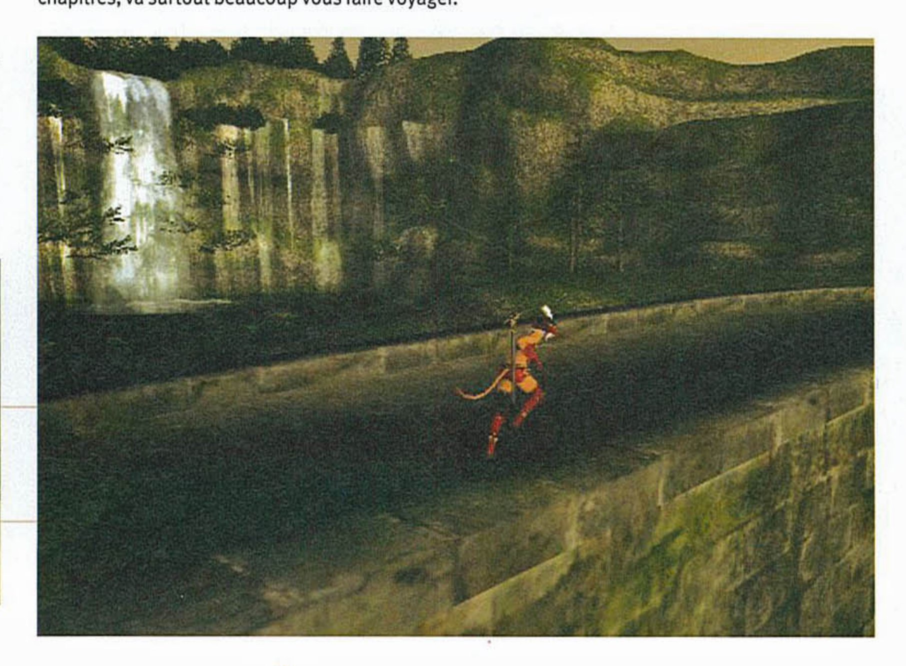


INCONTOURNABLE POUR LES VÉTÉRANS, CE NOUVEL ADD-ON (VENDU D'OFFICE AVEC LA V.F. DU JEU) RÉSERVE SON LOT DE SURPRISES, MÊME AUX NOUVEAUX VENUS DANS L'UNIVERS DE VANA'DIEL. REVUE DE DÉTAIL.

Combien de joueurs peuvent se vanter d'avoir atteint le « rank 10 » qui correspond à la fin scénaristique de FFXI ? Combien d'autres peuvent se targuer d'avoir terminer la vingtaine de missions Zilart, donc toutes celles proposées par la première extension du jeu, Rise of Zilart ? Pas grand monde, hein ? Et pourtant... Pourtant Square Enix nous propose une extension qui offrirait deux fois plus de contenu que FFXI et Rise of Zilart réunis, Chains of Promathia (CoP) ! Cette fois, on oublie la déesse de l'aube Altana, dont il était question dans FFXI et Zilart, pour se concentrer sur son opposé direct, le dieu du crépuscule : Promathia. En bon chaotique bien lourd, notre bonhomme a décidé de vouer le monde de Vana'diel au vide absolu (« emptiness ») et commence son entreprise maléfique en « pervertissant » les monuments gardiens de l'intégrité des crystaux, les gigantesques Crags. Nos joueurs (« cappé » au niveau 30, c'est-à-dire limité à ce level, même s'il est supérieur) vont donc aller explorer chacun de trois Crags (Dem, Holla, et Mea) pour percer leur mystère. Une fois les trois gardiens de Crag vaincus, ils pourront accéder à de nouvelles zones où continuera l'aventure. Car CoP, en plus du boost étonnant qu'il donne à la cohérence de l'univers via ses nouveaux chapitres, va surtout beaucoup vous faire voyager.



À l'intérieur d'un des Crags. Il ne fait pas bon trop traîner seul.





Une petite balade sur une île paradisiaque de Bibikay Bay.

Square Enix annonce pas moins de 40 nouvelles maps, et les décors ainsi que les ambiances viennent vraiment briser la monotonie de zones déjà mille fois arpentées par les vétérans. Si certaines de ces régions sont en accès direct, d'autres nécessiteront d'avancer dans le scénario pour être débloqué. Mais les nouvelles quêtes, missions, objets ou monstres qu'elles renferment valent vraiment le détour. Moult nouveaux équipements ne pourront d'ailleurs être fabriqué que grâce à des matériaux disponibles dans ces nouvelles régions. Les quatre sets d'armure niveau 30 qui permettront à tous types de job d'exceller dans les Crag sont de celles-ci. Les trois nouvelles armures JSE (Job Special Equipment) de niveau 70 destinées à des métiers spécifiques (barde, beastmaster, et magicien noir) nécessitent elles aussi des matériaux venus de ces régions reculées. On se demande d'ailleurs pourquoi seuls ces trois métiers se sont vus décerner des armures 70+ adaptées, quand cette pratique aurait pu être appliquée à la totalité des classes. Mais qu'importe, on se consolera en se disant que les AF2 (Artefact Armor 2) de chaque métier nous attendent bien au chaud dans un des cinq Dynamis (mondes parallèles TRES mal fréquentés), et ce depuis la première extension... Rise of Zilart. Et que bien rares sont ceux qui ont déjà réussi à l'avoir en entier.



SPY

PlanetSide Aftershock
C'EST À VOUS CE JOUET ?

J'EN CONNAIS QUI SONT DÉGOÛTÉS. OU TRISTES. VOIRE LES DEUX À LA FOIS. QUI ÇA ? LES PILOTES DE TANKS DE PLANETSIDE. JE NE PARLE MÊME PAS DES FOURMIS EN MOTO OU BUGGY. CES PAUVRES MICROBES PEUVENT PARTIR À LA RETRAITE TOUT DE SUITE.

Aphelion

On vous appelait la terreur des plaines, l'Attila du champ de bataille. Personne ne pouvait contrer votre redoutable précision au canon à accélération de particules de votre Magrider. Votre clan vous offrait femmes et implants gratuits pour vous remercier de vos exploits. Et un jour maudit, un jeudi je crois, un bipède de métal est venu vous expliquer comment faire de l'origami avec votre boîte de conserve. Ça vous aurait presque amusé si vous n'aviez pas été dans la boîte en question. Les BattleFrame Robotics (BFR) venaient d'atterrir sur Auraxis, votre planète et terrain de jeu. Pour vous, l'enfer commençait.

Il y a des moments où il fait bon être un espion invisible...

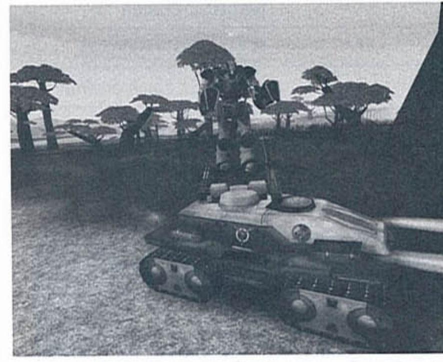
GOLDORAK, MODE D'EMPLOI

Les BFR, ce sont des robots de plusieurs mètres de haut à l'armement dévastateur. Pire : non seulement ils font des dégâts mais en plus leur champ de force et leur blindage les rendent particulièrement pénibles quand on cavale à pied autour avec son Decimator pourri. À tel point que Sony Online a déjà patché cette extension pour rééquilibrer un peu les armes, histoire de redonner des chances de survie à ceux qui ne sont pas aux commandes de ces géants. Chaque clan dispose de son propre modèle : le Peregrine rustique (pour ne pas dire ridicule) pour ces losers du New Conglomerate, le très rouge Colossus des minables de la faction Terran Republic et le classieux Aphelion des fantastiques membres de la classe Vanu Sovereignty. Je n'ai aucune préférence, je ne vois pas de quoi vous voulez parler...

Colossus

Pour avoir le droit de piloter ces joujoux, c'est une autre histoire. Pas question de se contenter des trois points de certification classique requis. Il va falloir cavaler ! Car en plus de ces points, il faut capturer dix installations dans les cavernes qui ont fait leur apparition avec l'extension Core Combat.
Les BFR redonnent du piquant à PlanetSide qui commençait un peu à ronronner côté tactique. Rien que visuellement, se retrouver dans une base assiégée par une quinzaine de Colossus en train de pilonner vos défenses est une expérience assez unique. Les BFR peuvent voler sur de courtes distances et ainsi prendre des positions en hauteur. Sur le toit de votre base, au hasard... Inversement, ils peuvent passer en position basse, pour recharger plus vite leurs boucliers, au détriment de leur mobilité. PS reste unique dans son genre, avec une impression de guerre totale inégalée. A contrario, si vous vous connectez à des heures de faible affluence sur le serveur, vous aurez vraiment l'impression d'être seul au monde, ce qui tue net l'intérêt du jeu. Bref, de ce côté-là rien de nouveau, c'est du PlanetSide. J'espère juste que plus de joueurs donneront sa chance à cet excellent titre. Des offres d'essai gratuit sont même disponibles sur planetside.com, si vous avez une connexion Internet haut débit, aucune raison de ne pas tenter l'aventure !

CAFÉINE



« Va falloir penser à vendre ta boîte de conserve pour te prendre un vrai véhicule, vieux... »

AFTERSHOCK existe en add-on ou en version complète avec PlanetSide et Core Combat. Comptez environ 20 dollars pour l'add-on et 13 dollars pour l'abonnement mensuel.

MMORPG millésime 2004

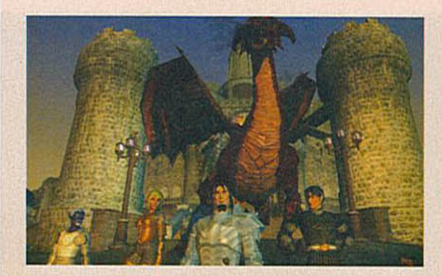
À QUOI JOUER EN ATTENDANT WORLD OF WARCRAFT ?

LA PÉRIODE DES FÊTES DE FIN D'ANNÉE EST LE MOMENT IDÉAL POUR MASSACRER UNE CARTE BLEUE. MAIS QUITTE À DÉPENSER DE L'ARGENT TOUS LES MOIS DANS LE MÊME JEU VIDÉO, AUTANT BIEN CHOISIR TOUT DE SUITE. DANS CES DEUX PAGES, IL A BIEN UN MMORPG POUR VOUS, NON ?

MMORPG
la sélection 2004

EVERQUEST 2

Éditeur : Ubi Soft
Développeur : SOE
Abonnement mensuel : 15 dollars environ
Langue : français
Thème : Medieval fantastique
Site : http://everquest2.station.sony.com



La suite du très célèbre Everquest vient tout juste de sortir des studios de Sony Online. La communauté étant déjà en place, il ne devrait pas y avoir de problème pour trouver des coéquipiers. L'exploration est le maître mot de ce second opus qui laisse de côté tout l'aspect PvP.

STAR WARS GALAXIES

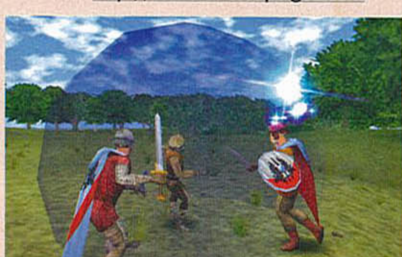
Éditeur : Activision
Développeur : SOE
Abonnement mensuel : 15 dollars environ
Langue : anglais
Thème : Exploitation honteuse d'une licence
Site : http://starwarsgalaxies.station.sony.com



Il aura fallu une longue et pénible année de patches en tout genre pour rendre SWG correcte. L'arrivée de Jump to Lightspeed relance l'intérêt de ce titre. Mais à moins d'être fan de l'univers de Star Wars, il n'y a pas grand-chose de réellement intéressant à se mettre sous la dent.

DARK AGE OF CAMELOT

Éditeur : Wanadoo Édition
Développeur : Mythic Entertainment
Abonnement mensuel : 12 euros environ
Langue : français
Thème : Légendes du roi Arthur
Site : http://camelot-europe.goa.com



Trois royaumes s'affrontent pour se voler mutuellement des reliques. Les zones PvP sont le point fort de DAOC. Heureusement, depuis l'arrivée de New Frontiers, on peut affronter d'autres joueurs même avec un personnage bas niveau. De plus, vu la quantité impressionnante de connectés, vous trouverez toujours quelqu'un avec qui chasser des monstres pour glaner de précieux points d'expérience.

ASHERON'S CALL 2

Éditeur : Turbine
Développeur : Turbine
Abonnement mensuel : 13 dollars environ
Langue : français
Thème : Medieval fantastique désertique
Site : http://ac2.turbinegames.com



Un démarrage difficile pour le titre de Turbine, qui ne cesse de courir après les joueurs. Il faut dire que les combats manquent de pêche, et les compétences des personnages s'avèrent sans saveur. Le moteur 3D est très joli, mais il ne suffit pas pour maintenir les joueurs en haleine.

CITY OF HEROES

Éditeur : NCSoft
Développeur : Cryptic Studios
Abonnement mensuel : 15 dollars environ
Langue : anglais
Thème : Comics
Site : www.cityofheroes.com



Le seul et unique MMORPG dans lequel il est possible d'incarner un super-héros. Votre but est de sauver Paragon City de sa racaille en enchaînant diverses missions. Le point fort de CoH est la personnalisation de son héros, il existe un panel hallucinant d'éléments pour le rendre unique. Ses graphismes colorés le rendent très attachant. Un titre fun qui procure un plaisir immédiat. Il faut néanmoins attendre la sortie de City of Vilains pour obtenir du PvP.

FINAL FANTASY XI

Éditeur : Ubi Soft

Développeur : Squaresoft/Enix

Abonnement mensuel : 13 dollars environ

Texte : anglais

Thème : Mediéval fantastique tout mignon

Site : www.playonline.com/ff11us



L'univers de la célèbre série de RPG console est enfin adapté en jeu massivement multijoueur pour nos bons vieux PC. Fort d'un design original, FF XI est très orienté pour le PvE (Player versus Environnement). Le système de combat avec les skillchains et la possibilité de « bi-classer » son personnage donnent à ce titre toute sa dimension.

LINEAGE II

Éditeur : NCSoft

Développeur : NCSoft

Abonnement mensuel : 15 dollars environ

Langue : anglais (accessoirement le chinois)

Thème : Mediéval fantastique chaotique

Site : www.lineage2.com



Avec ses boys bands et ses bimbos, Lineage II est le « Alerte à Malibu » des MMORPG. Il suffit de regarder une elfe noire courir sur la plage pour s'en rendre compte. Ses principaux atouts sont des combats très dynamiques, un univers entièrement ouvert au PvP et un système d'évolution de profession bien pensé. En revanche, il faut être sacrément motivé pour gagner les millions de points d'expérience nécessaires pour s'éclater puisque tout l'intérêt du jeu se situe à haut niveau.

PLANETSIDE

Éditeur : Ubi Soft

Développeur : SOE

Abonnement mensuel : 13 dollars environ

Langue : anglais

Thème : Combat futuriste

Site : http://planetside.station.sony.com



Le premier FPS massivement multijoueur qui vous plonge en plein cœur d'une guerre opposant trois clans. Créez votre perso, tuez un maximum de gens et acquérez de nouvelles compétences grâce à des points d'expérience. Ceux qui aiment se flinguer à grands coups de pistolaser ou aux commandes de véhicules aériens et terrestres dans des environnements regroupant des centaines de joueurs seront aux anges.

THE SAGA OF RYZOM

Éditeur : Nevrax

Développeur : Nevrax

Abonnement mensuel : 13 euros environ

Langue : français

Thème : Original

Site : www.ryzom.fr



Un MMORPG 100 % français créé par Nevrax de A à Z. Il manque encore un peu de peinture sur certains aspects du gameplay, et sa sortie en septembre dernier m'a semblé un peu hâtive. Heureusement les développeurs travaillent d'arrache-pied et sortent des patches régulièrement, qui ont déjà corrigé les gros points noirs cités dans le test (murs invisibles surtout). Il serait dommage de laisser tomber cet univers tellement original.

ANARCHY ONLINE

Éditeur : Micro application

Développeur : Funcom

Abonnement mensuel : 15 euros environ

Langue : anglais

Thème : Science-fiction

Site : www.anarchy-online.com



Un univers excellent, des combats dynamiques et variés, des professions intéressantes et un système de quêtes très bien pensé. Il n'y a pas à dire, Anarchy Online est une valeur sûre pour tous les amateurs de science-fiction, qui n'ont pas forcément grand-chose à se mettre sous la dent, à part le très confidentiel Neocron qui n'est pas cité ici faute de place (et de joueurs).

EVE ONLINE

Éditeur : THQ

Développeur : CCP

Abonnement mensuel : 15 euros environ

Texte : en anglais

Thème : Space Opera

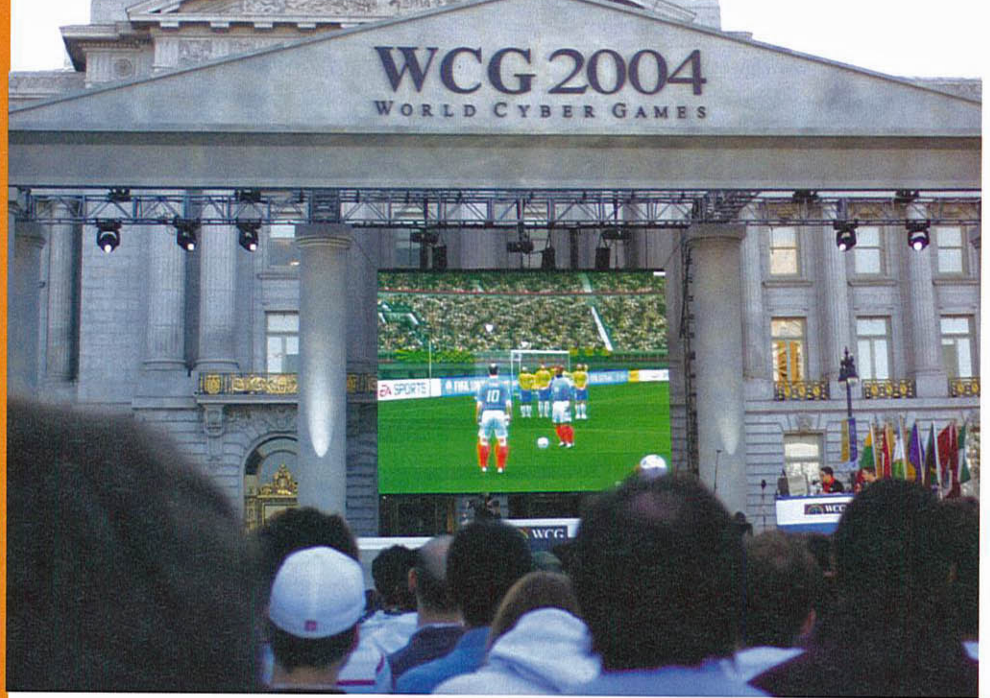
Site : www.eve-online.com



Participez à un ballet spatial de premier choix dans lequel vous pouvez commercer, combattre ou encore explorer. Avec son moteur 3D à couper le souffle et l'originalité de son thème, Eve Online finit par attirer de plus en plus de joueurs qui préfèrent déposer leur épée pour prendre les commandes d'un vaisseau.

WORLD CYBER GAMES 2004

LES WORLD CYBER GAMES DÉPLACENT LEUR ÉNORME CARAVANE À LA CONQUÊTE DE L'OUEST. KIMCHI ET HAMBURGER FONT-ILS UN REPAS DIGESTE ? RÉPONSE TOUT DE SUITE.



La déco de la scène, très classe, se mariait parfaitement avec la mairie de San Fransisco.

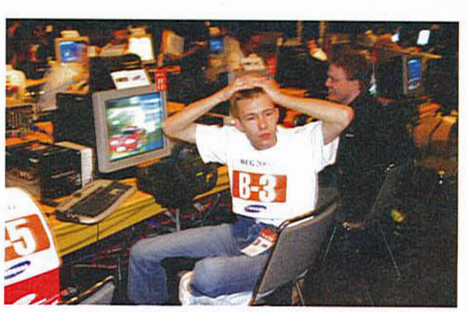
Il y a des pensées qui vous glissent dans le palais par avance, comme une envie de chocolat. Imaginer des petits Coréens un peu amidonnés et très polis s'installer dans l'antre de la culture gay (San Francisco) pour organiser leur premier événement hors de la mère patrie fait immanquablement naître un sourire en coin. Mais passons les grivoiseries, l'important c'est le jeu. D'autant que seule la « Core team » avait débarqué de Seoul, le gros de l'organisation ayant été confié à une société d'événementiel locale. Cela va s'en ressentir sur plusieurs points.

BEAU ET CHIANT

Pour les habitués de la rubrique eSports (dans mes bras les petits), les WCG représentent à coup sûr le plus gros tournoi de jeu vidéo au monde. On vous fait le coup à chaque fois, mais une bonne flopée de chiffres devrait calmer tout le monde : 400 000 dollars de cash en jeu, des centaines de PC surpuissants mis à disposition (Shuttle SN95G5 à base de P4 3,2 GHz et GeForce 6600 GT, autant de souris Razer Diamond Back et d'onduleurs), des animations à gogo, une troupe de Gospel, une scène en simili-marbre et même un hymne Rock FM à la gloire des WCG. Il fallait bien justifier les six millions de dollars de budget, hein.
Seul problème ? L'événement est toujours aussi soporifique à regarder. Pour suivre les matches, le spectateur s'installe dans des gradins au-dessus des zones de jeu, surplombées par cinq écrans géants retransmettant quelques matches et beaucoup de pub. Avec un récepteur radio, on peut alors chercher la fréquence adéquate pour écouter les commentaires... Les finales sont retransmises dans une salle de conférence, sans chaises, avec juste deux écrans géants. Je vous rappelle que l'Atomic Re-So, une LAN qui se tient chaque année dans le Sud-ouest de la France, possède une scène plus perfectionnée. Déception donc pour les journalistes, les sponsors et le public de ce côté. La vue change, mais l'esprit demeure : on repart chaque année des WCG impressionné et déçu à la fois avec en tête une forte impression de déséquilibre...

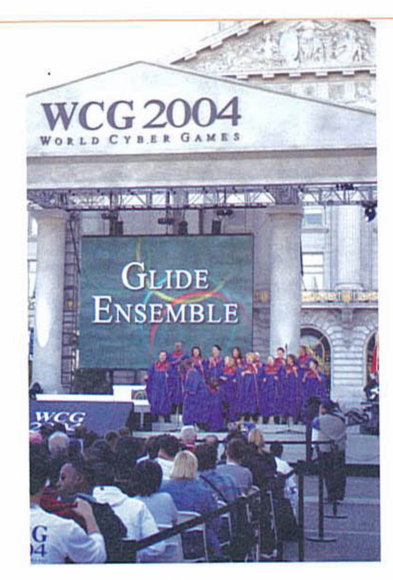
BON ET SINON, ÇA JOUAIT ?

Oui oui, ça a joué comme des cochons durant cinq jours sur huit tournois : Counter-Strike (Condition Zero s'il vous plaît, presque personne ne pouvait donc suivre les HLTV), Warcraft III, UT 2004, Starcraft (toujours aussi impressionnant), FIFA, Need For Speed Underground (oui oui) et enfin de la Xbox avec Halo et Project Gotham Racing 2. Les tournois ont marqué la domination


Ce concurrent de NFS Underground vient de se rendre compte que la déco de sa voiture pue.


Les GG fidèles à leur image : plein de promesses, mais un peu décevants dans les résultats.


Oui, chacun des postes était un Shuttle surpuissant. Un vrai tournoi de bourgeois.





La Hollande, meilleure nation 2004 grâce à Grubby (Warcraft III) et Lauke (UT 2004).





Les Coréens de Maven ont fini troisième en battant les SK. Warcraft ne leur suffit plus ?

européenne, mais pas là où nous l'attendions. Counter-Strike est en effet tombé dans l'escarcelle des Américains de 3D (pour « Desire. Discipline. Dedication. », tout un programme détaillé plus loin), équipe la plus connue des États-Unis, mais également la plus décriée ces derniers temps pour ses mauvais résultats. Un peu à la manière de France – Brésil, les 3D ont juste battu trois des quatre meilleures équipes du monde (Astralis, SK et The Titans) au terme d'un tournoi un poil court mais forcément riche en émotion. Et notre médaille ? La France aime ramener une petite médaille par édition (deux dans les bonnes années) et pour 2004, c'est ToD qui ramène le bronze sur Warcraft III. Son séjour actuel en Corée ne doit pas être étranger à cette montée en puissance. Pour le reste, c'est moins folichon. Les GG sont tombés dans le piège des poules à trois avec un seul qualifié, FaTC, ElkY et consorts se perdent dans les méandres des huitième et quart de finale... Décidément, tout s'est passé comme dans un WCG classique. L'année prochaine, cap plein sud-est pour Singapour, un pays à l'image de l'événement : très lisse. Rirons-nous en octobre 2005 ?

MonsieurLâm

DAVE GEFFON EN VEUT PLUS

DAVE GEFFON, ALIAS LOTO, LEADER DES 3D.CS, VAINQUEURS DU TOURNOI CS DEVANT LA CRÈME EUROPÉENNE, REVIENT SUR UN TOURNOI PARFAIT ET UN RETOUR DE L'ENFER (www.team3d.net).

Dave Geffon suit même des media trainings payés par les sponsors

Joystick : Alors, après des mois en enfer, c'est le retour au top... Quels ont été les ingrédients de ce come back ?

Dave Geffon : Oui, malgré les difficultés et les mauvais résultats dans les différentes compétitions, nous ne nous sommes pas séparés et sommes restés soudés. Car nous pensions avoir les bonnes personnes pour faire quelque chose de bien. Quand nous avons commencé à perdre, il y a eu un peu de panique car en voulant trop bien faire, nous nous sommes compliqué beaucoup de choses. Nous sommes donc revenus aux bases. Nous nous entraînons moins qu'auparavant mais de façon plus pertinente.

Ambitieuse méthode...

Exact ! « Second is not an option » est presque une devise. Notre victoire sur SK en demi-finale illustre cet état d'esprit. Lors de l'ESWC, des équipes comme Factory ou Virtus.Pro ont été sous le choc après avoir battu SK : ils ont immédiatement perdu derrière contre des équipes plus faibles. Dans l'état d'esprit 3D, battre SK est une nécessité, cela doit être naturel.

Est-ce donc la fin de la domination européenne ?

Si SK perd ces derniers temps (ndr : après une année d'invincibilité, les SK ont perdu à l'ESWC, la CPL et les WCG), ce n'est pas tant que leur niveau a baissé, c'est plutôt du fait que les autres grandes équipes se sont mises à niveau. C'est le problème lorsque l'on est une référence, tout le monde invente des tactiques anti-vous... Ils vont revenir, les Européens en général sont des concurrents admirables. Le problème des États-Unis vient du fait qu'il existe plein de bonnes équipes mais qu'aucune n'est réellement stable, les roasters (ndlr : compositions) changent continuellement. La force de 3D, c'est d'avoir des gens motivés mais surtout matures. L'autre problème des États-Unis, c'est la distance. Chez vous Européens, les pays sont très proches et vous pouvez jouer ensemble sur le Net et dans quelques grosses LAN. Aux États-Unis, entre la côte est et la côte ouest, les distances sont trop grandes, nous sommes coupés en deux !

3D est l'équipe la plus « pro » des États-Unis. Comment gères-tu cela avec ta vie de tous les jours ?

Je dois jongler quotidiennement entre la « vraie vie » et CS. Après avoir consacré deux années pleines à ce jeu, je le considère désormais comme un job et j'ai repris des cours à l'université. J'apprécie d'autant plus ces cours désormais.

Donne-nous un aperçu du programme 3D des prochains mois...

Nous nous préparons pour la CPL Winter et bien sûr, pour la prochaine ESWC ! En 2003, nous n'étions pas venus car nous pensions que ce serait un flop de type Clikarena. Tous les joueurs qui en sont revenus nous ont dit que c'était le meilleur événement eSport de tous les temps ! Et cette année, nous n'avons pas pu nous qualifier... Autant vous le dire, nous serons là en 2005 !

World of Warcraft
Telle est équarrie qui croyait dépecer



O.K. monsieur, tu veux bien me répéter le chemin LENTEMENT, s'il te plaît ?



Moi, pour garder la forme, je mange équilibré, je bois beaucoup et je fais du sport.

Mes pas résonnent sur le petit pont de pierre. Enfin, quand je dis qu'ils résonnent, c'est une image plutôt approximative pour le « schlurp, schlurp, schlurp » qui accompagne les manœuvres de mes jambes – ou pour être plus précise, des bouts d'os et de rotules emboîtés, recouverts de lambeaux de peau gangrenée et fleurant bon la charogne, qui me tiennent lieu de jambes. Je prends mon élan et bondis, pour le plaisir de me voir franchir les airs dans la posture que j'ai surnommée « vol de la grenouille godiche » et qui ne manque jamais de me faire éclater de rire. C'est un véritable cercle vicieux de l'esclaffe, vu que ledit rire, chant hybride entre la crécelle patraque et le grillon aphone, redouble immanquablement mon hilarité. Sylvana soit louée, qu'il fait bon être une morte-vivante !

Le chatoiement écarlate d'une armure entr'aperçue entre deux arbres interrompt mes gambades de môme : j'allais presque l'oublier, mais j'ai une mission à remplir, moi. Une mission qui me tient à cœur, puisque le vieux fou qui me l'a proposée m'a promis, entre autres récompenses, de m'offrir une dague acérée qui remplacera avantageusement la vieille lame à moitié rouillée dont je me demande toujours si elle ne va pas s'effriter, puis tomber en poussière de métal entre les omoplates de mes victimes. Remarquez... Le temps que je vienne à bout de l'armée de guerriers que j'aurai à abattre pour mener à bien ma tâche, j'aurai sans doute appris à maîtriser l'attaque ambidextre : mieux vaut donc me faire à l'idée que je ne suis pas près d'être débarrassée de cette arme médiocre. D'autant que j'ai déjà dépensé mon maigre pécule pour m'offrir une solide veste de cuir, indispensable pour protéger ma carcasse de voleuse certes habile à éviter les coups, mais fort peu entraînée à les encaisser.

Backstaber, un vrai métier

À pas suintants, par petites glissades humides, je m'approche de la Scarlet Warrior que je viens de repérer en veillant à bien rester dans son dos ; lorsque je suis tout près de la blonde guerrière à l'armure cramoisie, je me fonds dans les ombres en ricanant (un jour il faudra que j'apprenne à arrêter de ricaner à tout bout de champ, ça finira par m'attirer des ennuis...). Levant ma dague bien haut, je vise l'espace étroit et vulnérable constitué par la jointure entre deux bandes de métal et prends mon élan pour bondir... Eeeh merdmerdmerde ! La guerrière choisit bien évidemment ce moment précis pour faire demi-tour et engager sa ronde en sens inverse ; je me jette sur le côté dans un ramassement d'os et de cuir aussi ridicule que précipité. Coup de chance, elle ne me repère pas et poursuit sa route. Je reprends l'opération à zéro en prenant bien garde de tout enchaîner dans l'ordre : pas de loups, ricanements, levé de dague, petit bond et hop ! Voilà un backstab parfaitement mené !

La guerrière pousse un hurlement outragé et dégaine son épée, furieuse. D'un geste rapide, elle invoque sa protection d'armure tandis que je lance mon sortilège d'esquive, puis s'engage une passe d'arme aussi frénétique que burlesque, étant donné que mon adversaire pare quatre attaques sur cinq tandis que j'en esquive la même proportion. « Dzing ! »



J'explose le premier qui touche à mes citrouilles, vous êtes prévenus.



Attention, c'est horrible ! Derrière toi ! Une charrette !

« Eh, frangin, tu connais l'histoire du con qui dit non ? »





Les cercueils, de nos jours, c'est très désuet. Rien ne vaut le confort de la vie moderne.

« Wooosh ! » « Dzing ! » « Wooosh ! » « Dzing ! » « Sshlaaaaasschhf ! » Ah, bien joué, ma vieille, je suis touchée. Je ricane aussi fort que possible histoire que mon adversaire n'aille pas s'imaginer qu'elle m'a le moins du monde impressionnée, puis je m'enroule sur moi-même avant de déployer mon châssis de vieux os en une attaque sournoise qui porte enfin et laisse la guerrière choquée quelques secondes.
C'est plus qu'il ne m'en faut pour reprendre mon souffle et enchaîner quelques passes virevoltantes, conclues par une frappe dévastatrice qui achève presque de vider la guerrière de son sang.

LA BOTTE DE L'ORÉAL

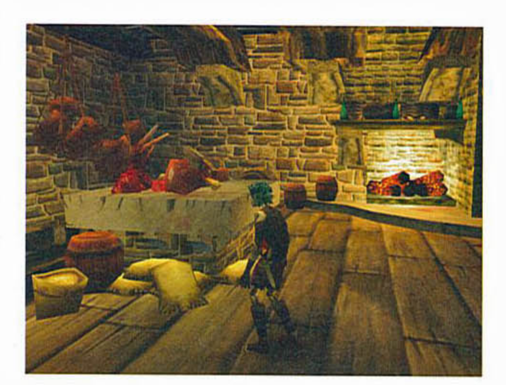
Réunissant ses dernières forces, la blonde tourne les talons dans un harmonieux mouvement des hanches (engoncée qu'elle est dans son armure de métal, voilà qui relève de l'exploit) qui envoie sa longue tresse blonde me balayer la figure. Moi, bien entendu, je tousse ses cheveux en ricanant : quand on essaie de sauver sa peau, ma jolie, la dernière chose à faire c'est de tourner le dos à un rogue... Le ricanement se mue en hoquet lorsque je m'aperçois que les trois pas qu'elle a esquissés en avant ont suffi à m'amener dans le rayon d'action de deux autres guerriers : ma victime parvient à adopter une attitude à la fois charmante et goguenarde au moment de tomber au sol, terrassée par ma dernière attaque. Je crois bien entendre un petit rire moqueur émaner du cadavre au moment où ses deux compagnons m'engagent. L'un deux, un mage, a tôt fait de ralentir mes mouvements d'une fourbe sphère de glace qui immisce son gel anesthésiant entre mes côtes décharnées, tandis que le deuxième m'a déjà étourdie de deux bons coups d'épée sur le coin du museau avant que j'aie pu esquisser le moindre geste. Je recrache une ou deux dents et avale une potion de soin sans conviction : à moins d'un miracle, je ne vois pas la moindre issue à l'impasse meurtrière dans laquelle je me suis engagée malgré moi...
J'expire fort peu gracieusement, dans la posture que j'ai appelée « mort du crapaud chloroformé », ne trouvant pas même en moi la ressource pour pousser un dernier ricanement tant je suis agacée. C'est que le cimetière se trouve bien loin du petit pont près duquel je viens de rendre l'âme... Je louche du côté de l'ange de lumière qui n'attend qu'un mot de ma part pour me ressusciter, tentée, avant de secouer la tête. Non, non, je VEUX cette dague, m'en fous, j'y retourne.
Je profiterai du chemin pour apprendre par cœur mes nouvelles formules alchimiques, déchiffrer le grimoire bizarre qui m'est tombé entre les mains tout à l'heure, et... comme d'habitude, le paysage liquéfié d'ombres et d'argent alentour me fait oublier mon irritation et perdre ma studieuse concentration. Me voilà encore plongée dans la contemplation béate de mes décors de balade, jouant de la nuque pour profiter de la fluidité du paysage, stupéfiée de me sentir si parfaitement... intégrée à moi-même, possédant si naturellement mon corps, si vivante malgré mon état doublement morbide que j'en pousse de petits chuintements en grimaçant de plaisir.



« Sylvana, ma parole, comment ça me fait trop plaisir de te revoir ! Quand c'est qu'on s'fait une bouffe ? »







Les succubes, c'est sans doute très mignon, mais ça sent sous les ailes.

Wouah, j'éviterai de tirer la langue à l'avenir, le retour d'haleine est dévastateur. Perdue dans mes rêveries d'assassin, je parviens à l'endroit où j'ai laissé mon cadavre avant d'avoir fini de me passer mon film favori, celui où Sylvana m'entoure les épaules d'un bras amical avant d'ordonner à Varimathras de nous servir le thé, pendant que je me cure nonchalamment les ongles à l'aide d'une dague forgée de la plus noire des ombres, allongée sur des coussins de soie rouge. Je pourrais choisir de réintégrer mon corps juste là, derrière ce soldat isolé, mais non, je suis revancharde, je veux la peau du guerrier et du magicien qui viennent de lacérer la mienne. Et puis ce sera l'occasion d'expérimenter mes dernières tactiques.

Je dresse mon plan d'attaque intérieurement, tout en arpentant le terrain pour trouver le meilleur emplacement de réincarnation. Voyons... Disons... Fondu dans les ombres, frappe assommante sur le guerrier, le temps qu'il s'en remette, j'enchaînerai un quatre coups/accélération finale sur le mage, ce qui me placera exactement sous la gorge du premier tandis que le second crachera son dernier souffle... Allons-y ! Jusqu'ici tout va bien, me dis-je, tandis que le contour de ma silhouette s'estompe en un fondu du plus bel effet ; j'observe la ronde des deux comparses et, au moment le plus opportun, fonds sur le premier en poussant... euh, un féroce ricanement.

PERDU ! TENTEZ VOTRE CHANCE À NOUVEAU

Au lieu de se figer dans une pose hébétée, cet imbécile se retourne et me balance un grand coup de bouclier sous le menton ; lui ne loupe pas son coup et m'assomme pour le compte. Le mage prend le relais avec une nouvelle sphère paralysante, un sourire franchement sadique aux lèvres. Oserais-je manifester un poil ma frustration ? Osons : maaaiiis euuuuuuuuh ! Cet ultime cri silencieux est enregistré au répertoire de mes plus récentes épitaphes tandis que, haussant les épaules, je me mets à la queue derrière un autre mort-vivant éthéré à la mâchoire à l'envers et un tauren fantomatique couvert d'ecchymoses, attendant mon tour de résurrection. Finalement, ça presse pas vraiment, cette dague, hein ; j'vais plutôt aller faire un petit tour à Undercity histoire de visiter le quartier des magiciens, il paraît qu'il y a là-bas un maître des arcanes flemmard à la bourse généreuse qui cherche à recruter du petit personnel. Et puis après j'irai pêcher un peu, tiens. Ou alors flâner en ville le temps de trouver des compagnons intéressés par une petite expédition punitive nocturne chez les Scarlet Warriors. Ou pousser plus loin vers Orgrimmar, histoire de découvrir la cuisine orc et les plantes locales. Ricanant d'aise, je m'étire avant de repartir à la gambade, dans un craquement de rotules et d'os...

MAOH

Genre MMORPG
Développeur BLIZZARD





LE MAGAZINE OFFICIEL
+ SON DVD + 2 CALENDRIERS 2005



BenQ a la dalle

Le monde des écrans LCD pour joueurs est en ébullition. Après une bonne année de domination de la dalle Hydis 20 ms, on a enfin trouvé un remplaçant digne de vos plus beaux frags. AU Optronics a dévoilé une dalle avec un temps de réponse record de 8 millisecondes. Bien sûr, ces chiffres ne veulent souvent pas dire grand-chose, mais dans les faits c'est bien ce qui se fait de plus rapide et de plus confortable pour le jeu. Si beaucoup de constructeurs étaient sur les rangs pour proposer des écrans utilisant ce nouveau messie, c'est BenQ qui est le premier dans les magasins avec le FP71E+. Rien de surprenant quand on sait que le patron d'AU Optronics est aussi le boss de BenQ. Son prix est celui de l'exclusivité, il faudra compter un peu plus de 500 euros pour s'offrir le must du genre.

Same player shoot again

Avec les palettes de Radeon 9800 qu'a écoulées ATI cet été, on pouvait se douter que le rapport de force entre les deux géants de la 3D allait changer. C'est chose faite pour ce troisième trimestre. Alors que nVidia dominait tranquillement les ventes de cartes graphiques, c'est ATI qui reprend la main avec 55 % du marché, nVidia reculant de seize points. Le manque de disponibilité des cartes très haut de gamme n'a pas joué en faveur des verts, les gammes FX ayant fait leur temps. Résultat, ATI décroche la place de numéro 2 des puces graphiques derrière Intel qui continue à dominer le marché avec ses solutions intégrées. Tout le monde ne joue pas avec son PC, c'est officiel...

Édito

Vive le vent, qu'ils chantaient ! C'est un comble, alors que je croyais m'être débarrassé des mouettes parties en migration vers des côtes plus chaudes, voilà que le vent glacé s'acharne sur mes fenêtres ! Résultat, j'ai dû ressortir un paquet de Pentium 4 pour arriver à chauffer l'appart. Pour la salle de bains, ce n'est pas encore idéal mais je vais bien trouver...

Par C_Wiz

« Le Pentium 4 F est disponible en volume » – un employé d'Intel un peu naïf...



Cadeau empoisonné

Décidément, l'année 2004 sera maudite pour Intel. On pensait qu'ils avaient déjà eu leur dose avec les retards des Prescott sur sockets 478 et 775, l'approvisionnement tendu des modèles 3,4 et 3,6 GHz, la mise à mort de leur chipset Wi-Fi ou les multiples bugs de l'ICH6 et de l'i925X. Les choses ne s'arrangent décidément pas et on doit commencer à haïr le Prescott chez les bleus : le lancement du modèle 3,8 GHz a été repoussé et le modèle 4 GHz (un chiffre qui faisait rêver) disparaît de la carte. Ouch. Une fin de règne bien difficile pour Craig Barrett : le CEO d'Intel a laissé son poste de grand patron à Paul Ottelini, l'ancien Chief Operating Officer. C'est également le départ d'Andy Groove, un des pères fondateurs d'Intel, qui restera à disposition comme conseiller spécial. Cet homme plein d'humour qu'est Paul Ottelini n'aura pas la tâche facile, il a devant lui une année critique pour redresser la barre. Bon, quelque part j'aurais préféré que ça soit mon petit chouchou Pat Gelsinger qui prenne la place de tonton Craig, mais il paraît qu'ils se moquent bien de mon avis sur le sujet...

Andy Grove, cofondateur d'Intel, prend un repos bien mérité après 36 années de bons et loyaux services.

ATI veut du gâteau

Les lancements de chipsets pour Athlon 64 se suivent mais ne se ressemblent décidément pas. Vous avez des gens comme nVidia qui font du teasing sur leur nForce 4 six bons mois à l'avance (quitte à lasser légèrement), d'autres comme VIA qui se contentent d'une présentation quelques semaines au préalable et vous avez... ATI. Le marketing d'ATI est tellement unique qu'il faudrait écrire un bouquin sur le sujet. Notez que c'est un peu le cas aussi avec nVidia mais pour d'autres raisons. Toujours est-il qu'ATI nous présente le Xpress 200P, un chipset qui sort un peu de nulle part. Côté technique, il s'approche furieusement du K8T890 de VIA, au moins en apparence : il est composé de deux puces distinctes. Le northbridge apporte la gestion du processeur et du PCI Express tandis que le southbridge gère 8 ports USB 2.0, 5 ports PCI et 6 ports Serial ATA. Pas de réseau, de firewire, d'audio ou de Serial ATA 2. Pour tout cela il faudra passer par des puces additionnelles. Notez également que le constructeur utilise la technologie de Silicon Image pour ses contrôleurs Serial ATA. Ils sont au nombre de trois, deux d'entre eux supportant le RAID. En théorie, cela doit permettre de maximiser les débits. En pratique, c'est assez différent puisque le tout tourne autour d'une interface... PCI. Un choix étrange. Le Canadien met surtout en avant sa solution graphique intégrée à la version non P de son chipset. Il utilise une déclinaison de l'éternel R300 avec seulement deux pipelines. Le gros plus : il est possible pour les constructeurs de cartes mère d'ajouter des puces mémoire dédiées à la partie graphique. Cela permet à ATI de mettre une petite raclée à l'i915G d'Intel, mais les joueurs passeront quand même leur chemin. Côté performances globales, le Xpress 200 n'a pas à rougir, mais ça, vous vous en doutiez déjà. Le grand gagnant dans l'histoire c'est surtout AMD qui étend sa gamme avec un troisième fournisseur de chipsets PCI Express. C'est Intel qui va être jaloux...

Collection hiver

Ceux qui pensaient que la disponibilité difficile des très haut de gamme chez ATI et nVidia allait compromettre le lancement de la traditionnelle révision d'hiver des GPU vont déchanter : ATI prépare activement le lancement de deux nouveaux produits, les R430 et R480. Dérivées de l'architecture du X800, ces deux puces utiliseront une finesse de gravure de 0,11 et 0,13 micron. Elles devraient remplacer les actuelles versions Pro et XT/XT PE en améliorant sensiblement les disponibilités. nVidia reste, de son côté, muet sur le sujet mais on imagine aisément que l'autre géant de la carte graphique va nous trouver quelque chose dans ses cartons. Les puces d'ATI seront dévoilées courant décembre, avec une autre petite surprise : un pilote permettant d'utiliser deux cartes vidéo PCI Express... Ça vous rappelle quelque chose ? Rendez-vous le mois prochain pour les tests.



Plus c'est long...

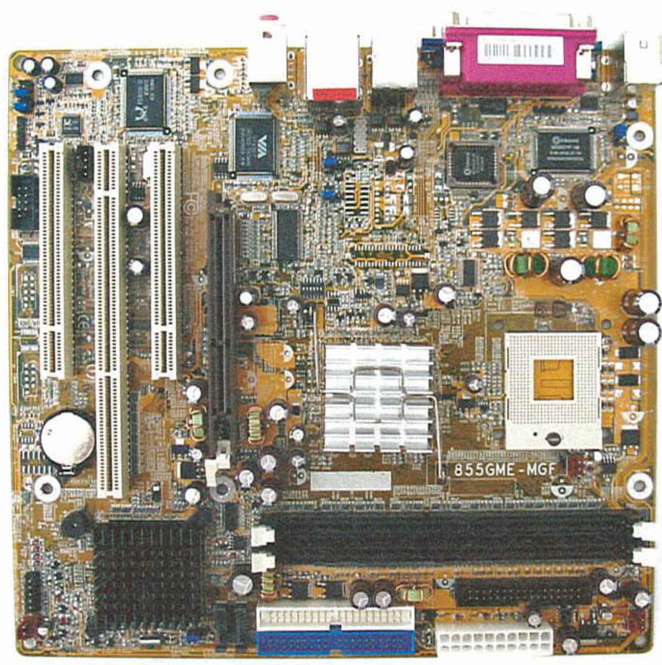
En faisant passer à cinq ans la garantie de ses disques durs, Seagate avait réussi à s'attirer les faveurs de beaucoup d'acheteurs potentiels. En effet, les autres constructeurs, à l'image de Hitachi ou de Western Digital, ne proposaient que des garanties de trois ans sur leurs modèles équipés de 8 Mo de cache, les autres ne disposant que d'une toute petite année, à peine le temps de roder les têtes. Maxtor a décidé de réagir en garantissant tous ses modèles IDE et Serial ATA pour une durée de trois ans. Les très haut de gamme MaXline équipés de 16 Mo de cache voient leur garantie passer à cinq ans. Une bonne initiative qui, on l'espère, sera suivie par Hitachi et Western Digital qui sont maintenant à la traîne dans le domaine.



La gamme MaXline voit sa garantie étendue à cinq ans.



À l'envers, le monde



La DFI 855GME-MGF a été développée en partenariat avec le site web X86-secret...

Les fans de portables le savent, le processeur d'Intel le plus apte au jeu n'est pas le Pentium 4 mais le Pentium M, une architecture très optimisée créée pour le monde de la mobilité. Elle a pour particularité de fonctionner à des fréquences un peu plus réalistes que celles de son grand frère. Cela a donné une idée un peu saugrenue à DFI : faire une carte mère pour PC de bureau utilisant l'autre Pentium. La DFI 855GME-MGF est une carte Micro ATX qui a presque tout d'une grande. On y retrouve un indispensable port AGP et toutes les joyeusetés habituelles : son, Firewire et USB2. Détail amusant, c'est un southbridge dédié aux serveurs, le 6300ESB, qui anime la carte. Côté performances, la plate-forme s'en tire très bien avec le plus puissant des Pentium M, cadencé à 2 GHz. Après overclocking, il rivalise même avec un Athlon 64. Les 2 Mo de cache embarqués aident énormément. Le hic se situe au niveau du prix : on négocie la version 2 GHz pour environ 650 euros. À moins d'une baisse significative, c'est un gadget que l'on réservera aux riches qui souffrent d'une très grosse allergie à AMD.

Un don pour la voyance

Je vous le répète depuis déjà quelques mois, 2005 sera l'année officielle du parallélisme. Elle verra naître les premiers processeurs dual core chez Intel, AMD et même VIA qui a décidé de se jeter dans la course. AMD dispose encore de quelques tours dans son sac avant de se lancer dans la lutte, à commencer par une nouvelle révision de ses Athlon 64. Le core E ajoutera les extensions multimédia SSE3 à la puce fétiche d'AMD. Pour rappel, cette technologie d'Intel est très utilisée dans le domaine de l'encodage vidéo où elle fait merveille. Cela devrait redonner l'avantage à l'Athlon dans nombre de benchs. Côté processeurs, les choses seront plus calmes, seuls les 4200+ et FX-57 sont prévus en monocore. Intel enfin va compléter son haut de gamme avec une série de processeurs munis de 2 Mo de cache et utilisant le fameux bus 1066 MHz. Mon petit doigt me dit que vous en aurez un avant-goût dans trois ou quatre pages...



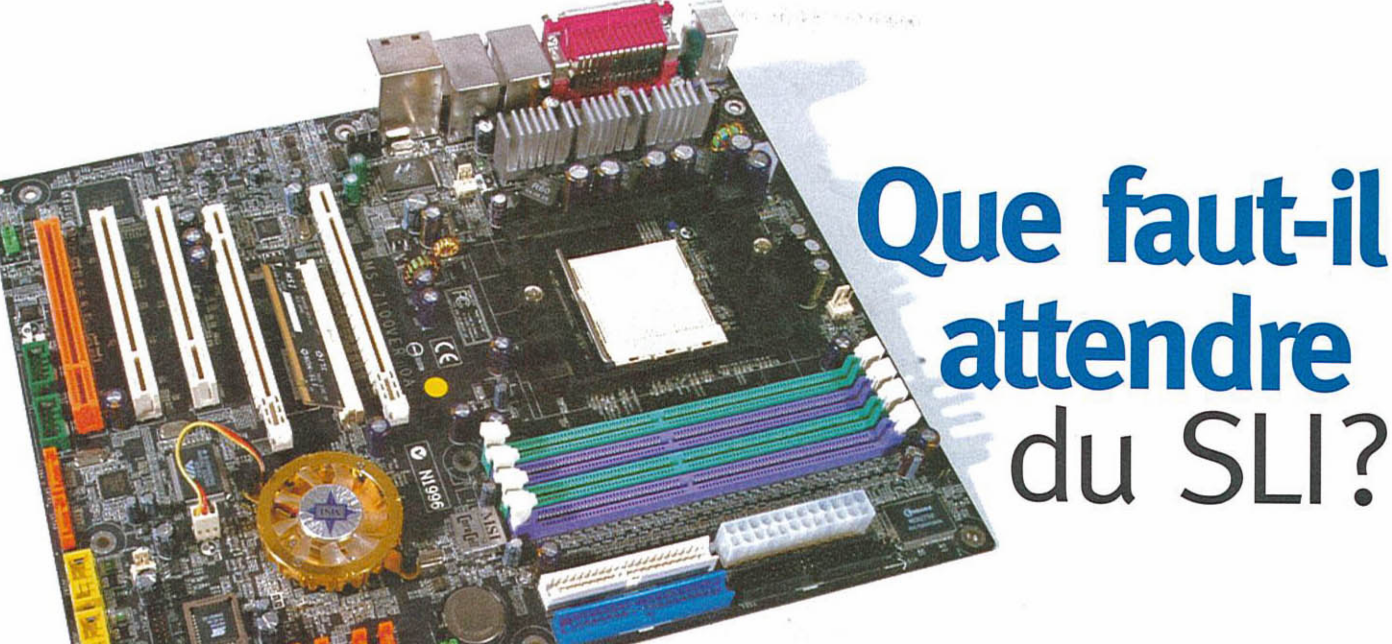
Retour à la réalité



La carte de référence de nVidia a les mêmes performances que sa sœur jumelle en PCI Express. Miam.

Les ventes spectaculaires des Radeon 9800 Pro commençaient un peu à agacer nVidia. Le très bon GeForce 6600 GT n'avait qu'un seul défaut : il n'était disponible qu'en version PCI Express. Vu le peu de joueurs qui se sont pour l'instant tournés vers ce nouveau bus, l'Américain nous sort sa botte secrète, la version AGP du 6600 GT. Une nouvelle version de la puce ? Point du tout ma bonne dame, nVidia ressort de son chapeau magique son fameux HSI, la puce d'interconnexion qu'il utilisait pour faire des versions PCI Express de ses GeForce FX. Caféine vous avait lâché le morceau il y a quelques mois : la puce fonctionne dans les deux sens. Pas besoin donc de redévelopper une nouvelle version de chips graphiques, un problème que vient de découvrir récemment ATI qui bosse d'arrache-pied sur son propre pont. La carte bénéficie d'un design assez original : le GPU est incliné de 45° pour réduire la longueur des pistes vers la mémoire et le pont HSI. Ça donne un petit look original au radiateur. Autre différence liée à l'utilisation de l'AGP : l'apparition d'un connecteur d'alimentation. La carte conserve ses bonnes performances ainsi que tous ses autres avantages : mémoire rapide et overclockable avec une ventilation que l'on entend à peine. Disponible courant décembre pour un peu plus de 200 euros, la 6600GT s'invite presque à temps pour le lancement de Half-Life 2. L'autocollant Doom 3, c'est juste pour la frime.





Que faut-il attendre du SLI?

Annoncé au début de l'été, le SLI commence enfin à être disponible pour le commun des mortels avec l'arrivée des cartes mère nForce 4. L'occasion de revenir sur les entrailles de cette arme de destruction massive et sur ce qu'elle peut apporter à nVidia dans la guerre de religion qui l'oppose aux fans de caribous...

C_Wiz





Quand on sait qu'à son apogée 3dfx faisait partie des dix marques les plus connues aux États-Unis, on comprend que son acquéreur nVidia fasse tout pour rappeler cette époque bénie. Car il faut se faire une raison, le monde de la carte graphique n'excite plus autant les foules qu'auparavant. À qui la faute ? Au-delà de toutes les histoires d'optimisations qui ont quelque peu agacé les fans, il se cache une autre réalité : les cartes 3D sont entrées dans les mœurs. La puissance des nouveaux GPU peine souvent à être exploitée par les moteurs 3D, les développeurs devant composer avec une palanquée de vieilles cartes graphiques avec lesquelles ils se doivent d'être compatibles pour ne pas perdre de joueurs potentiels. Les gamers ne mettraient pas suffisamment à jour leur machine ? C'est vrai, mais qui peut se permettre de rester à la page lorsque deux générations de haut de gamme sont lancées chaque année... Bien entendu, la faute incombe en partie aux grands de la carte graphique, ATI continue à vendre des Radeon 7000 et nVidia des GeForce 4MX. Des boulets qui sont de véritables casse-tête pour les codeurs. C'est dans ce paysage complexe que la firme au caméléon tente de faire renaître une des plus grandes gloires de 3dfx : le SLI.

Changement d'époque

Les très jeunes qui n'ont pas connu l'époque des Voodoo 2 se demandent sûrement ce qu'est le SLI. Signifiant autrefois « Scan Line Interleave », la technique consistait à utiliser deux cartes 3D qui se partageaient le travail, affichant tour à tour une ligne sur deux. À l'époque, cela demandait beaucoup de matos : il fallait non seulement deux cartes Voodoo 2 (au format PCI) mais aussi une carte vidéo classique pour s'occuper de l'affichage 2D. Un montage complexe, qui se voyait à l'intérieur comme à l'extérieur des PC : les deux 3dfx étaient reliées par une nappe interne, alors qu'au dehors un subtil jeu de câblage VGA connectait toutes les cartes entre elles (sans parler des malheureux qui avaient une carte de décodage RealMagic pour lire les DVD...). La solution n'était pas très élégante, ni très pratique, mais cela n'a pas empêché le SLI de faire rêver des générations entières de joueurs qui voyaient là l'arme ultime.

Modernisation du concept

Bien conscient que les jeunes générations de joueurs ne seraient sûrement pas prêtes aux mêmes sacrifices que leurs aînées, nVidia a préféré attendre l'arrivée d'un nouveau bus graphique pour ressortir la sacro-sainte technologie. Il faut dire aussi qu'aucune carte mère ne disposait de deux ports AGP. Le temps des cartes graphiques PCI était quant à lui révolu. C'est avec l'arrivée du PCI Express que nVidia change la donne. Ce bus prend un contre-pied radical avec ce qui se faisait jusque-là : la bande passante entre les ports n'est plus partagée et ils ne sont plus interconnectés

Performances
(images/seconde)

	Performances (images / seconde)		
	Doom 3 (1024x768) AA et FA	Doom 3 (1280x1024) AA et FA	Doom 3 (1600x1200) AA et FA
SLI désactivé	59	50	40
SLI activé	74	71	63
Gain	25 %	42 %	58 %
	Far Cry (1024x768) AA et FA	Far Cry (1280x1024) AA et FA	Far Cry (1600x1200) AA et FA
SLI désactivé	88	64	48
SLI activé	91	88	78
Gain	3,4 %	38 %	63 %
	Intel Xeon 3.4	AMD Athlon FX-55	
SLI désactivé	4938	5298	
SLI activé	7199	9536	
Gain	46%	79,9%	



Deux 6800 Ultra en SLI, c'est un peu comme une Aston Martin Vanquish : ça laisse rêveur.



les uns aux autres par un système qui donne mal à la tête : un simple bus point à point relie les « lignes » PCI Express. En clair, la bande passante entre les périphériques n'est plus partagée et ils peuvent discuter le bout de gras entre eux à haute vitesse – très intéressant pour faire discuter des cartes graphiques. Si le sigle SLI a été gardé, sa signification a changé pour Scalable Line Interface. Cela indique que les cartes ne calculent plus une ligne sur deux, mais que la charge est répartie dynamiquement, une carte s'occupant du haut de l'écran et l'autre du bas. Les drivers disposent d'ailleurs d'une option assez amusante pour visualiser la répartition de la charge : une ligne montre la séparation du travail effectué par chacune des cartes. Autre conséquence, le SLI n'est en rien limité à deux cartes graphiques. Ce n'est pas forcément pour demain mais le potentiel est là. nVidia mettra certainement cela en avant sur ses stations professionnelles... pour peu qu'un chipset le permette un jour.

Pour simplifier l'installation, nVidia travaille sur un pont souple.

Lutte des classes

La nouvelle solution de nVidia met à l'œuvre deux cartes graphiques PCI Express 16x, connectées sur une carte mère disposant de deux ports. Ça limite fortement le choix, on compte trois chipsets sachant le faire pour l'instant : le Tumwater d'Intel pour les plates-formes Xeon, le nForce 4 pour les Athlon 64... et le K8T890 de VIA également pour les Athlon 64. Nuance pour ce dernier, VIA et nVidia sont très prudents sur la compatibilité entre leurs technologies. Et vu comme ils s'adorent, je ne mise pas gros sur la capacité du chipset VIA à faire tourner du SLI un jour. Pour ce dossier, une fois n'est pas coutume, je vais reprendre les tests effectués par mes confrères de Tomshardware.fr, qui ont co-réalisé avec nous cet excellent numéro hors-série de Joystick pour Noël, consacré en grande partie au matos (en vente dans toutes les bonnes crémeries). Nos amis ont mis la main sur une configuration Intel Xeon 3.4 GHz équipé de deux GeForce 6800 Ultra. Les résultats confirment ce qu'on pouvait penser : le SLI prend tout son sens sur les hautes résolutions où les cartes graphiques sont le maillon faible de la chaîne. Pour les résolutions plus faibles, on s'aperçoit en réalité que c'est le processeur qui limite les perf. Le test 3D Mark 2005 en est peut-être la meilleure preuve : lancé sur le très haut de gamme d'AMD, les gains provoqués par le SLI passent de 46 à plus de 79%. Bien entendu, ces configurations sont pour ainsi dire hors de prix. L'utilisation du SLI sur le milieu de gamme de nVidia (les GeForce 6600 GT) devrait cependant trouver un public plus large avec des gains plus souvent proches des 90%. On ne manquera pas de vous en reparler quand les premières cartes nForce 4 SLI seront disponibles.



Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,46

Du neuf avec du vieux...

Après une grosse année de malchance, Intel sort de son chapeau un nouveau processeur pour joueurs riches, avec le premier Pentium 4 Extreme Edition utilisant une finesse de gravure de 0,09 micron. Un core Prescott affublé de 2 Mo de cache et qui intègre toutes les nouveautés du constructeur : SSE3, NxBIT, EIST et même 64 bits ! Le tout boosté par un nouveau bus sys... Quoi donc ? Ah, celui-là aussi est annulé ? Mais de quoi je vais vous parler alors...

C_Wiz





Le Pentium 4 3.46 Extreme Edition dans toute sa splendeur.

Avant que Caféine ne vienne dire que je tente de lui refiler un article qui date d'un an, je confirme : Intel lance bel et bien aujourd'hui un Pentium 4 Extreme Edition cadencé à 3,46 GHz. Soit, si mes calculs sont bons, 60 MHz de plus que l'extrême, modèle 3,4 GHz, annoncé il y a 9 mois. Pour rappel, le Pentium 4 3,6 GHz est toujours disponible dans le commerce. Ce lancement surprenant vient cacher un énième retard côté processeur chez le géant qui n'en finit plus de trébucher...

Un nouveau proces-seur ?

Les modèles précédents du Pentium 4 Extreme Edition avaient pour point commun d'utiliser le core Northwood, c'est-à-dire celui des Pentium 4C en socket 478, les mêmes que je vous conseille tous les mois dans la rubrique matos. Pour cette version 3,46 GHz, le Northwood a décidé de rempiler pour un dernier tour de piste. Il est cette fois en terrain inconnu, il vient jouer dans la cour du socket 775 avec ses amis PCI Express et DDR2. Pour ceux qui dorment dans le fond, l'ancien modèle de Pentium 4 a l'avantage de disposer d'un pipeline plus court que le Prescott. En clair, il est plus efficace à fréquence égale que son petit frère. S'il supporte l'HyperThreading, il faudra faire sans les extensions multimédia SSE3 (une technologie surtout utilisée par les logiciels de retouche graphique ou d'encodage vidéo). Seul le SSE2 est supporté, ce qui rend ce processeur un poil anachronique. Ce genre de choses n'est en général pas très apprécié chez Intel, mais il fallait bien trouver un moyen de combler le retard du Prescott Extreme Edition à 3.73 GHz... S'il sort un jour. Le côté extrême du Pentium 4EE se justifie par la présence de 2 Mo de cache de niveau 3 au sein du processeur, ce qui en ferait presque une copie parfaite du Xeon, la déclinaison serveur du P4. Les apparences sont trompeuses, je m'étais d'ailleurs fait avoir lors de mon premier test : si la base est semblable, le P4EE a vu certains de ses paramètres internes adaptés (on appelle cela du profiling) pour être un peu plus efficace sous les jeux. La différence est minime mais mérite d'être soulevée. Je sais que vous êtes de gros puristes...

3D Mark 2005 – Test CPU

Processeur	3D Mark 2005 – Test CPU
Athlon FX-55	4982
Athlon 64 4000+	4812
Pentium 4 3.46EE	4849
Pentium 4 3.4EE	4816
Pentium 4 3.6E	4402



Une des particularités de la plate-forme 775 d'Intel est son support d'un nouveau type de mémoire : la DDR2. Comme nous l'avions vu cet été, Intel avait lancé son chipset avec de la RAM cadencée à 533 MHz sans toucher à son bus système. Résultat, on ne tirait pas le meilleur potentiel de cette mémoire. L'erreur est aujourd'hui réparée avec le premier processeur qui utilise une fréquence de bus au-delà du gigahertz. En réalité, la FSB n'est que de 266 MHz, Intel faisant théoriquement transiter quatre informations par cycle

Config de Test

- CPU Pentium 4 3.46 EE
- Carte mère Intel D925XECV
- 2 Go de RAM DDR2 533 MHz (2x1 Go)
- GeForce 6600 GT PCI Express
- Disque dur Western Digital ATA 120 Go

PC Mark 2004 1.2

Processeur	PC Mark 2004 : Mémoire	PC Mark 2004 : CPU
Athlon FX-55 (939)	5265	5528
Athlon 64 4000+ (939)	4822	5487
Pentium 4 3.46EE (775)	5370	5828
Pentium 4 3.4EE (775)	5221	5126
Pentium 4 3.6E (775)	5332	5262

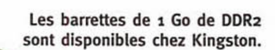
TIENS C_WIZ, TU PEUX M'ANALYSER ÇA ?

BEN, OUAIS, POURQUOI PAS ?

d'horloge, d'où les 1066 MHz avancés. Augmenter la fréquence de bus avait plutôt bien réussi à Intel par le passé, l'architecture du Pentium 4 ayant besoin d'être en permanence alimentée en données pour maintenir sa cadence infernale. Avec le couple DDR400 et FSB800, le constructeur avait trouvé un mariage parfait, adoré en son temps par les joueurs pour ses bonnes performances. Il semblait donc logique de penser qu'augmenter la fréquence de bus permettrait de booster les performances. Une jolie théorie qui fait abstraction d'un problème central : la DDR2 et sa latence plus que pénalisante.

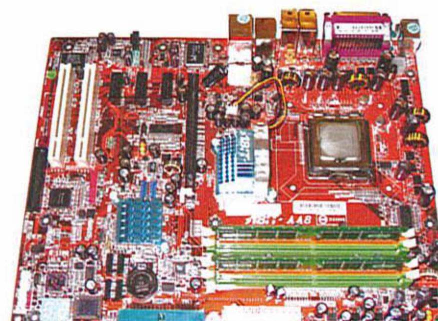
Bon, au moins un nouveau chipset ? Le i925X n'aura pas eu le temps de fêter ses six mois d'existence : il se voit déjà remplacé par l'i925XE. La nouveauté ? Le support officiel du bus 1066. Et c'est tout. Selon Intel, l'i925XE n'est en fait qu'une révision de son chipset capable de travailler avec des fréquences plus élevées. Ceux qui s'étaient essayés à l'overclocking sur l'ancien haut de gamme d'Intel avaient été déçus par la difficulté à faire monter la fréquence de bus. Ça c'est pour l'histoire officielle. Officieusement, il se murmure qu'Intel aurait bridé les capacités d'overclocking du i955X. Ça semble se confirmer puisque Abit nous a fourni un bios qui, comme par magie, permet de faire tourner le dernier-né d'Intel sur son AA8-DuraMAX, pourtant simple carte mère i925X...

Au moins plus de performances ? Si les tests mémoire théoriques d'un SiSoft Sandra ou de PC Mark nous montrent une nette amélioration, en pratique il faut franchement chercher pour trouver des gains. Le passage en FSB 1066 n'apporte aucune progression significative. La latence de la DDR2 plombe-t-elle les résultats ? Ou l'architecture Netburst aurait-elle finalement trouvé ses limites ? La véritable raison des multiples retards qu'a accumulés Intel au cours de l'année se trouve peut-être ici. Annoncé à près de 1000 euros TTC, ce nouveau Pentium 4 Extreme Edition ne préfigure pas du meilleur pour les futurs CPU qu'Intel compte lancer en 2005 en utilisant cette fréquence de bus.


Les barrettes de 1 Go de DDR2 sont disponibles chez Kingston.

Doom 3 – 1280/high

Processeur	Doom 3
Athlon FX-55	98,8
Athlon 64 4000+	96,7
Pentium 4 3.46EE	91,8
Pentium 4 3.4EE	89,9
Pentium 4 3.6E	87,3





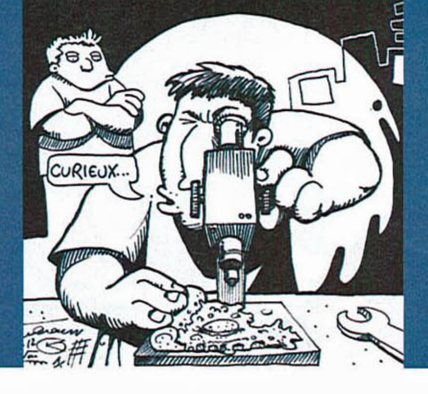
VIA K8T890

Sélection naturelle



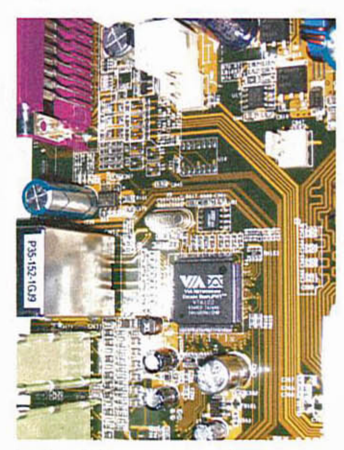
Longtemps seul sur le marché des chipsets pour processeurs AMD, VIA a eu du mal à réagir aux offensives répétées des deux premiers nForce. Avec le K8T890, le Taïwanais veut se rappeler aux bons souvenirs de ses fans en prouvant qu'il peut lui aussi faire des chipsets attractifs...

C_Wiz



Configuration du test

- CPU Athlon FX-53
- Carte mère VIA VT5867A
- 1 Go de RAM DDR 400 MHz (2x512 Mo)
- Radeon X800 XT PCI Express
- Disque dur Western Digital ATA 120 Go



Le Gigabit Ethernet est fourni par une puce additionnelle.

Pendant des années, VIA était considéré comme le fabricant par excellence de chipsets pas chers. Avec dans son histoire de grandes réussites, mais aussi quelques bons gros ratages comme le sulfureux southbridge VT686B et son USB qui couinait autant qu'un chip son Realtek. Si les problèmes de drivers instables ont été résolus depuis belle lurette, l'image satanique des 4in1 colle toujours à la peau du géant taïwanais. À tort, d'autant que les derniers chipsets en date du constructeur se sont montrés d'une qualité et d'une stabilité redoutables, à l'instar du très populaire K8T800 pour Athlon 64. Aujourd'hui VIA nous présente son premier chipset PCI Express et c'est une fois de plus AMD qui reçoit les honneurs.

L'embarras du (non) choix Si le design particulier de l'Athlon 64 permet de créer des chipsets qui tiennent sur une seule puce, VIA persiste à séparer le northbridge de son southbridge. La raison est simple, cela permet aux fabricants de cartes mère de faire évoluer leurs produits en un clin d'œil, tous leurs southbridges étant compatibles broche à broche. Reste que pour l'instant une seule puce est disponible : le VT8237, que l'on connaît depuis un peu trop longtemps. Une mise à jour dénommée VT8239 faisait saliver les audiophiles puisqu'elle intégrait la technologie sonore Envy24 que s'était payé VIA. Plus en retard que tous les Pentium 4 réunis, il passera à la trappe au profit du VT8251.

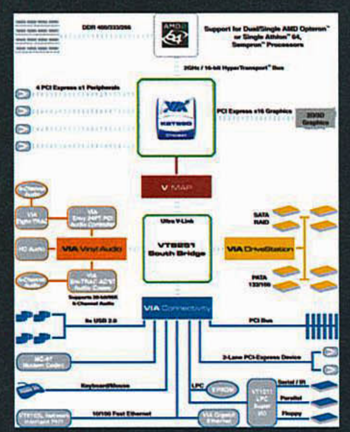
Horlogerie taïwanaise Pour réaliser notre test, VIA nous a fait parvenir une carte de référence des plus basiques. L'occasion de vérifier le problème principal du K8T800 : l'overclocking. Si ce chipset était censé proposer un blocage des fréquences des ports PCI et AGP, en pratique cela ne marchait pas du tout. Le port AGP a bien entendu disparu mais le PCI reste. L'option incriminée est toujours disponible dans le bios mais ce coup-ci elle fonctionne : avec un Athlon FX qui dispose de son coefficient multiplicateur débloqué, j'ai réussi à monter la carte à 232 MHz, le maximum autorisé dans le bios. Voilà qui présage du meilleur pour la suite et qui explique aussi l'intérêt tout particulier qu'un constructeur comme Abit porte à ce chipset.



Les révisions c'est important La révision A02 de notre chipset s'est révélée particulièrement stable ; il faut cependant savoir que c'est le stepping A03CE qui équipera les cartes du commerce. Il serait

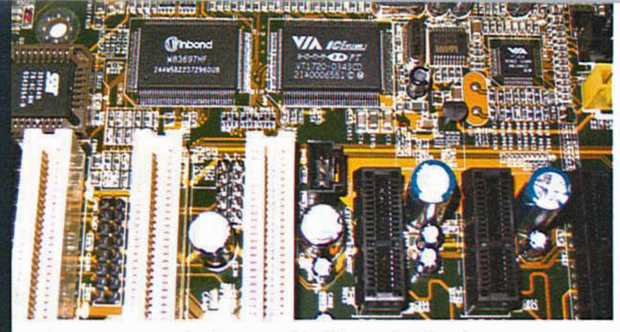


Le southbridge qu'il vous faut



Quoi que l'on en dise, VIA reste le maître des fonctionnalités en matière de southbridge et de puces additionnelles.

Si notre carte mère de test était équipée du vieillissant southbridge de VIA, une nouvelle version taillée pour le PCI Express va venir prendre place sur les cartes mère finales. Elle intègre un certain nombre de nouveautés, à commencer par deux lignes PCI Express supplémentaires. Elles pourront être utilisées pour contrôler deux ports additionnels, ou plus probablement pour y connecter des contrôleurs réseau qui ne seront plus limités en bande passante. Je passe sur les traditionnels 8 ports USB ou sur le Serial ATA avec gestion du NCQ pour en venir au plus important : l'intégration au sein de la puce de la technologie audio Envy 24 de VIA. Elle a quelque peu évolué depuis la dernière fois, gère désormais jusqu'à 8 canaux audio et dispose surtout d'un driver compatible HD audio. Cela pourrait bien consoler tout les déçus de l'absence de la technologie SoundStorm dans le nForce 4...



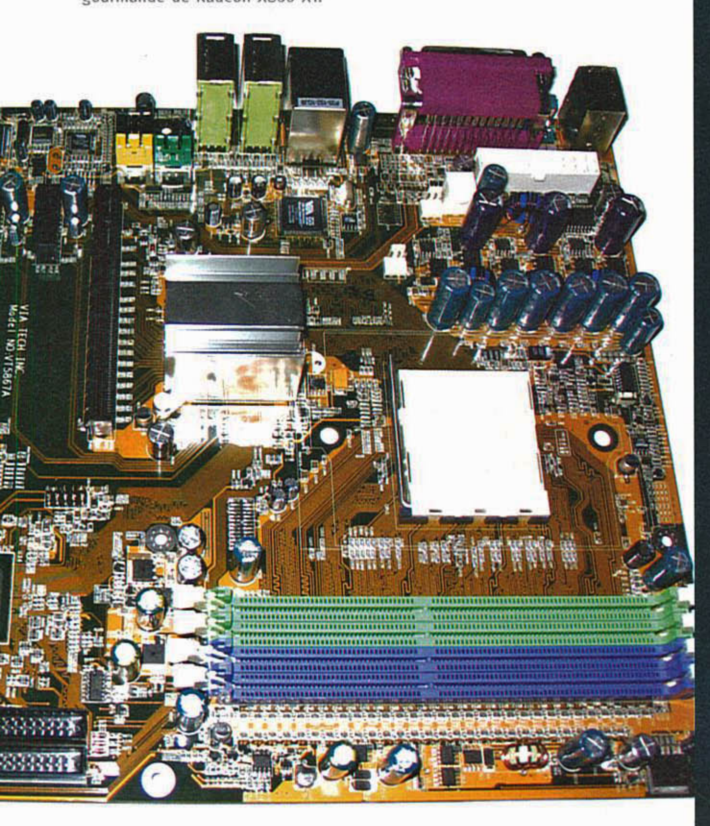
Dommage que seules les cartes de référence de VIA soient pour le moment équipées de la puce audio Envy24...

présomptueux de juger les performances même si elles sont pour l'instant de très bon niveau, environ 2 % supérieures à celles du K8T800. L'utilisation du PCI Express résout également les « lenteurs » du contrôleur Gigabit Ethernet, un point de détail pour les joueurs que nous sommes. Il faudra attendre les versions définitives des cartes pour se fixer les idées mais VIA semble avoir entre les mains un produit à la fois puissant et stable. L'arrivée d'un nouveau southbridge et de la technologie DualGFX devrait même donner du fil à retordre au nForce 4.
La politique tarifaire de VIA sera comme toujours très agressive avec des cartes attendues à moins de 100 euros. Le duel des chipsets PCI Express ne fait que commencer...

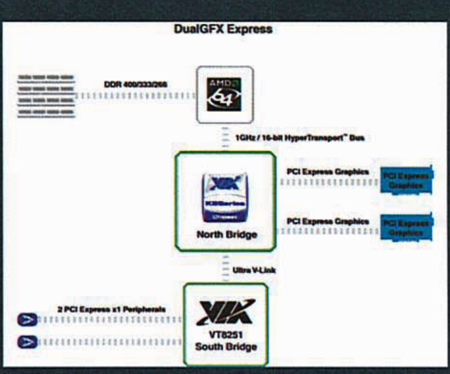


Pas grand-chose à se mettre sous la dent du côté des ports, les cartes du commerce seront heureusement mieux fournies.

La carte de VIA n'utilise qu'un simple connecteur d'alimentation 20 broches. Cela n'a pas posé de problèmes durant les tests, même avec cette grosse gourmande de Radeon X800 XT.



DualGFX, un petit air de SLI...



Les deux ports PCI Express additionnels du southbridge VT8251 prennent tout leur sens avec le DualGFX.

Conscient de l'avantage que constitue le SLI pour nVidia, le Taïwanais veut aussi profiter du double effet PCI Express. C'est le but de la technologie DualGFX qu'il propose sur la version Pro de son chipset : elle ajoute un deuxième port graphique limité cette fois-ci à une vitesse de 4x. Officiellement, cette technologie permettra d'utiliser de manière indépendante deux cartes 3D pour gérer jusqu'à quatre écrans en simultané. Si aucune raison technique valable n'empêcherait en théorie le SLI de nVidia de fonctionner sur l'architecture de VIA, le constructeur préfère jouer la prudence. L'Américain tient en main toutes les cartes et pourra décider d'adapter ou non ses pilotes pour qu'ils interagissent sur les belles Taïwanaises. C'est cependant un autre fabricant de cartes graphiques qui pourrait forcer la chose : un certain Canadien dispose dans ses cartons de l'ATI Multi Rendering, une nouveauté de ses drivers qui permettra de partager le rendu entre plusieurs cartes PCI Express sans nécessiter de dongle. Il ne sera pas non plus obligatoire d'utiliser deux cartes graphiques identiques même si l'on peut douter de l'intérêt d'utiliser une X300 et une X800 XT PE en parallèle !



top HARD

La réactivité, c'est un peu notre seconde nature chez Joystick. La preuve : alors que nous ne sommes encore qu'en décembre, je vous propose de faire le grand ménage de printemps dans le Top. La rubrique réseau disparaît au profit des routeurs WiFi. L'autre nouveauté concerne l'arrivée du PCI Express, tout du moins pour les plates-formes AMD. Les Pentium 4C ne sont pas morts, quoi qu'Intel en dise...

Le processeur

Bien qu'ils soient quasiment introuvables chez la plupart des assembleurs, les Pentium 4C sont toujours disponibles chez nombre de revendeurs sur le Net. Ça tombe bien car personne n'a envie d'acheter un Pentium 4E. Je ne révélerai pas leur petit secret, mais si vous êtes un assembleur, ne vous laissez pas berner par ceux qui vous font croire que même les Pentium 4E en socket 478 sont en fin de vie...

Config 1 : AMD Athlon XP 2600+ Barton (1.91 GHz), 70 euros TTC environ.
Config 2 : AMD Athlon 64 3000+ (2,0 GHz/Socket 754) 150 euros TTC environ, ou Intel P4 3,0C GHz (socket 478), 170 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon 64 3500+ (2,4 GHz/socket 939), 300 euros TTC environ, ou Intel P4 3.4C GHz (socket 478), 290 euros TTC environ.

La carte vidéo

L'arrivée du nForce 4 signifie qu'il faut faire place aux cartes graphiques en PCI Express. Bien entendu, cela n'apporte rien pour les joueurs si ce n'est le choix parmi certaines nouveautés très sexy comme les GeForce 6600 GT. Sur le très haut de gamme, le PCI Express n'arrange pas forcément les choses : la quête des 6800 GT et autres X800 XT, poursuivie par les gens très riches, ne sera pas forcément plus simple.

Config 1 : ATI Radeon 9600 Pro 128 Mo (AGP), environ 100 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon 9800 Pro (AGP, 256 bits) 128 Mo, environ 180 euros TTC, nVidia GeForce 6600 GT (PCI Express) 128 Mo, environ 200 euros TTC.
Config 3 : nVidia GeForce 6800 (AGP ou PCI Express) 128 Mo, environ 300 euros TTC.

La carte son

L'absence de la technologie SoundStorm sur le nForce 4 met le dernier bébé de nVidia à égalité avec les autres cartes mère : une vraie carte son est requise pour éviter les couinements. Quelques semaines avant l'arrivée de la toute fraîche Audigy 4, Creative fait face à l'excellente puce Vinyl Audio de VIA (une technologie qu'ils ont rachetée) qui équipe les cartes de TerraTec. En attendant le retour en force de Philips...

Config 1 : SoundBlaster Audigy ES, environ 40 euros TTC.
Config 2 : SoundBlaster Audigy ES, environ 40 euros TTC.
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/SoundBlaster Audigy2 ZS, environ 90 euros TTC.

La RAM

C'est une des surprises de ce mois, le prix de la mémoire n'a pas augmenté d'un centime. Niet, nada. Évidemment, cela risque de ne pas durer avec l'arrivée fulgurante de Noël. Profitez-en pour passer à un giga de Ram, ce n'est plus un luxe particulièrement si vous disposez d'une grosse carte graphique. Il est bon de le rappeler, les contrôleurs mémoire Dual DDR réclament qu'il y ait la même chose sur chaque canal : en clair, si vous ajoutez de la Ram, vous devez rajouter deux barrettes.

Config 1, 2 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 256 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 160 euros TTC.

Le lecteur de DVD

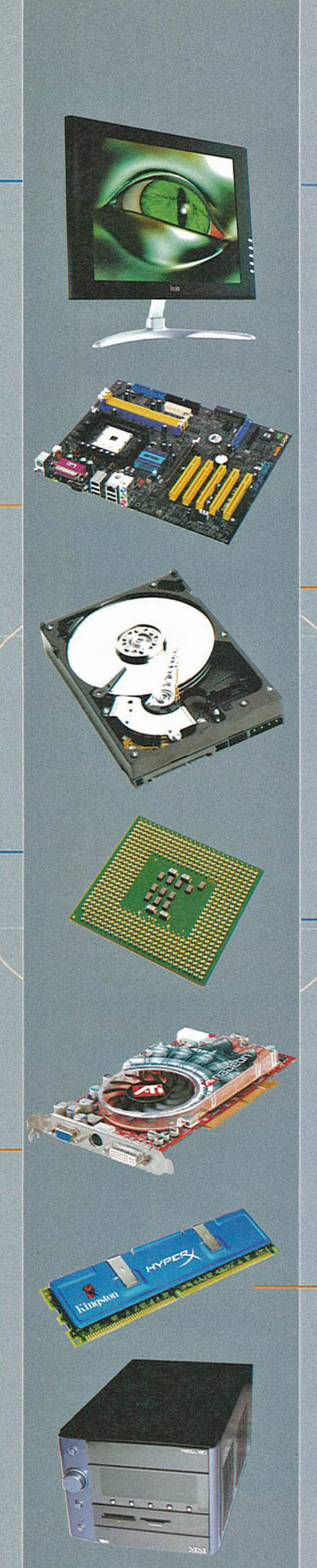
Pendant des mois, j'ai cherché par tous les moyens à vous faire passer au format DVD. Création du FELC (Front pour l'Éradication des Lecteurs de CD-Rom), menaces à l'intégrité physique des acheteurs de lecteurs de CD, et même des témoignages poignants de lecteurs pour qui l'achat d'un mange-DVD a été plus efficace qu'un passage à Lourdes. Ce mois-ci, je n'ai qu'une chose à vous dire : pas de lecteur de DVD : pas de Half-Life 2. Si maintenant vous dites que je ne vous avais pas prévenu...

Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 30 euros TTC.

Le moniteur

Grand chambardement du côté des écrans LCD avec l'arrivée de la première dalle 8 ms chez AU Optronics. Une révolution face aux excellentes dalles Hydis 20 ms ? Pas vraiment : si la nouvelle venue offre des temps de réponses plus linéaires que son aînée, les 8 ms ne sont mesurées qu'au niveau des transitions blanc/noir. En clair, ce n'est pas l'écran parfait que nous attendions tous, mais c'est ce qui se fait de mieux. J'ajoute aussi un 19 pouces avec le LCD92VM de Nec qui propose pour la première fois une dalle 12 ms sur cette taille d'écran. Il est même moins cher que le BenQ, de quoi faire réfléchir... Les jours des écrans CRT sont de plus en plus comptés.

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 260 euros TTC.
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou 19 pouces LCD Nec LCD92VM, environ 490 euros.
Config 3 : 17 pouces LCD BenQ FP71E+, environ 540 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC.



La carte mère

Après de trop longs mois d'attente, les premières cartes mère nForce 4 commencent à arriver sur les étagères des revendeurs. Ceux qui ne trouveraient pas leur bonheur en matière de cartes vidéo PCI Express porteront leur choix vers du nForce 3 250. Car rappelons-le, pour les joueurs il n'y a strictement aucune différence entre une carte graphique AGP et une carte graphique PCI Express...

Config 1 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2 Ultra 400/Socket A), environ 90 euros TTC.
Config 2 : MSI K8N Neo3 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 190 euros TTC ou Asus P4P800 (Intel i865PE/Socket 478), environ 100 euros TTC.
Config 3 : Asus P4C800 Deluxe (Intel i875P/Socket 478), environ 160 euros TTC ou MSI K8N Neo3 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 190 euros TTC.

Le disque dur

La chute du prix des disques durs n'en finit pas : alors que le giga se négociait à un euro en début d'année, il passe ce mois-ci sous la barre des 50 centimes ! Le stockage n'a jamais été aussi abordable. L'occasion de se faire un petit plaisir sur la config haut de gamme avec les nouveaux DiamondMax 10 de Maxtor équipés de 16 Mo de cache. Rappelons que Seagate persiste à garantir ses disques pendant cinq ans. Ça c'est du service...

Config 1 : 120 Go (7200 trs/min, cache 8 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 160 Go (7200 trs/min, cache 8 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 16 Mo), environ 180 euros.



Le routeur WIFI

Nouveauté dans le Top, l'arrivée des routeurs WiFi. Avec la multiplication des PC, ceux qui craquent pour des portables, voire même des Powerbook (Mac), il devient essentiel d'avoir de quoi partager sa connexion. Sans oublier l'argument de la sécurité, les routeurs intègrent souvent des firewalls autrement plus puissants que ceux dispo sous Windows. Petit avantage à Linksys pour ses firmwares made in Cisco. Toujours faire confiance aux pros...

- Linksys WRT54G (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.
- Linksys WAG54G (modem routeur ADSL, WiFi 802.11g) : environ 100 euros.
- Netgear DG834G (modem routeur ADSL, WiFi 802.11g) : environ 120 euros.

Le mini-PC

Vous venez de craquer pour un routeur WiFi ? Alors n'oubliez pas le mini-PC qui va avec. Gain de place sur le bureau, ou boîte de jeu discrète dans le salon, elle ne dépareillera pas à côté d'une PlayStation 2. Remarquez, côté désign, tout est beau à côté d'une PS2...

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 330 euros TTC.- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 230 euros TTC.
- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 330 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

Acheter son premier PC, c'était en décembre 94 la préoccupation de nombreux déserteurs de l'Amiga et du ST qui voyaient le bateau finir de couler sans trop d'espoir. Du coup, le dossier de ce Joystick n°55 tombait à pic. Mais bon, qui arrivera à remplir un disque dur de 1 Go ? Franchement ?!


C'était sexy un PC à l'époque non ?

Vous rappelez-vous de ce qu'était une config de riche en 94 ? Non ? Un Pentium 100, 8 Mo de Ram, un disque de 500 Mo et une carte graphique VLB avec 1 Mo de VRAM faisaient de vous un méga bourgeois du PC. Le 486 DX2/66 était déjà plus dans la norme et il fallait se battre pour expliquer aux gens que vraiment, 4 Mo de Ram, ça devenait limite avec Windows. Si on met en parallèle ce dossier ainsi que celui sur les premiers appareils photos numériques potables et ce qu'on utilise aujourd'hui, il y a de quoi rêver sur les gadgets qui orneront nos bureaux dans dix ans. Mais revenons à 1994. Le gros du magazine est évidemment consacré aux tests et dans le tas on trouve d'excellentes notes pour des produits qui ne marqueront pas forcément les esprits. Peu de gens se souviennent vraiment de Dragon Lore (de Cryo, 90 %) ou de Commander Blood (toujours par Cryo, 95 %) alors que Capitaine Blood (sorti en 88 par Ère Informatique qui deviendra Cryo plus tard) reste dans pas mal de mémoires. Cela dit, Commander Blood fut un succès si l'on fait la comparaison avec sa suite bâclée, Big Bug Bang Le retour de Commander Blood, sortie en 96 et que bien peu de joueurs connaissent. Arrêtez de faire « si si » de la tête, ça ne prend pas avec moi. Continuons le tour d'horizon des tests en citant Master of Magic (Microprose, 92 %), Ecstatica qui raflait finalement un 90 %, Under a Killing Moon (US Gold, 90 %), King Quest 7 (Sierra, 88 %), Alone in the Dark 3 (Infogrames, 80 %) et cette grosse bouse de Rise of the Robots. Avec une note de 75 %, le titre de Mirage/Time Warner Interactive s'en sort bien. Ce jeu de baston avec ses robots en 3D précalculée avait bénéficié d'une grosse campagne de promo avec des ambitions démesurées et les moyens qui vont avec :





Ah qu'elle est loin l'époque des aventures interactives avec acteurs digitalisés. Tant mieux !



Quand on revoit les APN de 94, on n'ose pas imaginer ce qu'on aura dans nos appareils en 2014.

musique de Brian May de Queen, sortie simultanée sur pratiquement tous les formats, architecte professionnel pour les décors, etc.

TOUT ÇA POUR UN FLOP

Résultat des courses : RoR était un sous sous sous Street Fighter 2 avec des robots débiles et une jouabilité pitoyable. Dans le genre soufflé marketing qui ne tient pas la route, ça restera un de mes pires souvenir de journaliste. J'avais fait un dossier sur sa conception quelques mois auparavant dans

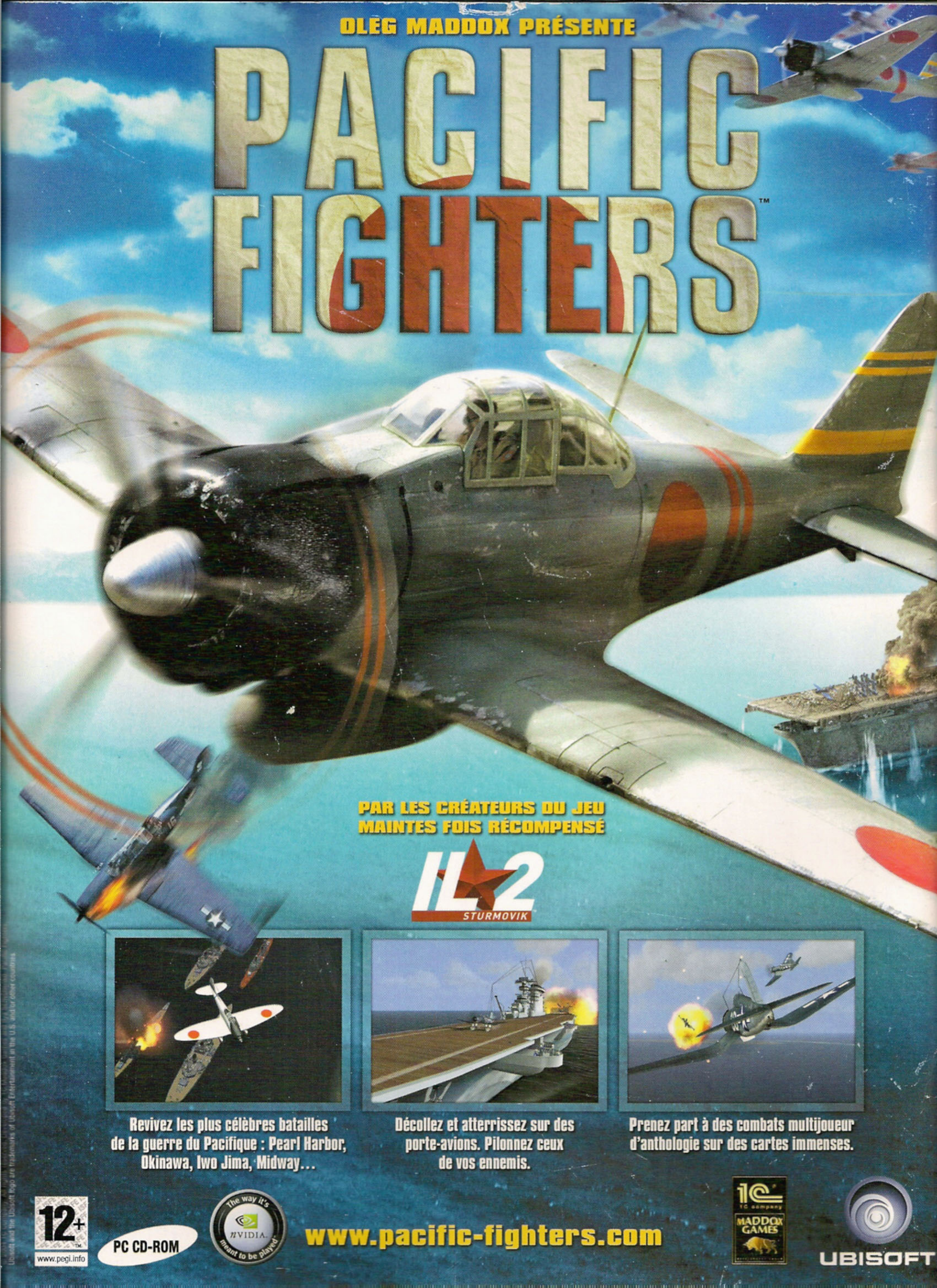


un magazine concurrent de Joy, autant dire que je n'étais pas ravi de mon choix quand j'ai vu la version définitive… En revanche, dans les previews de ce numéro, il y a du monde qui fera parler du lui : Wing Commander III et Bioforge d'une part, avec dans un coin une toute petite demi-page sur un titre anecdotique : Warcraft, Orcs & Humans. Comme quoi les débuts d'un succès planétaire se font parfois bien discrètement…

CAFÉINE



Une preview plus que discrète pour Warcraft. Pas facile de détecter les futurs hits !


OLEG MADDOX PRÉSENTE
PACIFIC FIGHTERS™
PAR LES CRÉATEURS DU JEU
MAINTES FOIS RÉCOMPENSÉ
IL2
STURMOVIK
Revivez les plus célèbres batailles
de la guerre du Pacifique : Pearl Harbor,
Okinawa, Iwo Jima, Midway…
Décollez et atterrissez sur des
porte-avions. Pilonnez ceux
de vos ennemis.
Prenez part à des combats multijoueur
d'anthologie sur des cartes immenses.
12+
www.pegi.info
PC CD-ROM
The way it's meant to be played
NVIDIA
www.pacific-fighters.com
1C company
MADDOX GAMES
UBISOFT
Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries